

PC POWER
全球華人電腦門市．便利超商．書局 均售 / 香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
特價 99元
每月10日出刊
軟體世界
Play
全台獨佔公開
no. 193
2005 /6月
SOFT WORLD MAGAZINE
開心玩遊戲 輕鬆拿周邊
看動畫 拿海報
活動區
FLY FF
有獎徵答
精品周邊 50組
好康拿不完 寄回函拿遊戲
憑運氣 比手氣
20套原版遊戲大放送
風色幻想IV
～聖戰的終焉～
3D場景
戰鬥系統 再進化
角色設定
遊戲畫面 搶先曝光
玩遊戲
GAME搶先報
單機館
賽車競速 搶搶滾
SRS:街頭賽車聯盟
GTR:終極競速遊戲
極限賽車
名車改裝大賽
最速傳說-街道制霸
第一手資料公開
深入介紹
三國III 立志傳
評遊戲
Sid Meier's大海盜 中文版
難以掩喻的緊張情緒
扎實的關卡內容
超首選
萬人期待的強作
阿貓阿狗2
木桶陣再掀貓狗戰爭
深入解析全新戰鬥方式
個性角色全公開
線上館
第一手公開 網襌新GAME
Parfait Station/SUN
天方夜譚Online
幻想三國誌2
全新系統資料入手
靈魂變身化印系統
戰鬥連擊系統
東洋館
俠盜女神偷
無法自拔的偷盜快感
場景關卡深入介紹
劇情角色完全剖析
第三等公民
Unreal引擎
Havok物理學技術
真實的未來時空追逐戰
再掀火影熱潮
5月卡通電影新選擇
大活劇角色劇情大公開
食玩、曼迪周邊精品介紹
火影忍者 大活劇 雪姬忍法帖
不惜成本加送 電影早場優待卷1張
ISSN 1605-2722
9 771605 272000
Printed in Taiwan

RF ONLINE

Fantasy & Romance

EPISODE1 The Beginning to The New World

4/27 交織機械與魔幻的線上愛情詩篇上市

帝國強權包
ACCRETIA Empire



遊/戲/內/含
RF Online 安裝光碟 2 片 + 使用手冊 1 本 + 帳號啟動碼 1 組 +60 點開卡點數 1 組 + 絕對零度 強權紀念週邊：機械極權系列點卡 1 組

鋼鐵強權價 NT$ 99 元

光榮意志包
BELLATO Union



遊/戲/內/含
RF Online 安裝光碟 2 片 + 使用手冊 1 本 + 帳號啟動碼 1 組 +60 點開卡點數 1 組 + 貫徹意志 光榮紀念週邊：光榮世代造型 MEMO 1 本

光耀銀河價 NT$ 99 元

聖潔召喚包
Holy Alliance CORA



遊/戲/內/含
RF Online 安裝光碟 2 片 + 使用手冊 1 本 + 帳號啟動碼 1 組 +60 點開卡點數 1 組 + 召喚夢想 聖潔紀念週邊：聖潔鑽光相框 1 只

召喚夢想價 NT$ 99 元

星戰月卡包



遊/戲/內/含
RF Online 安裝光碟 2 片 + 新手百戰啟示攻略 1 本 + 帳號啟動碼 1 組 +30 天無限暢遊開卡點數 1 組 + 一生一審限量特藏週邊：RF「黑色 + 信仰」皮製烙印手環 1 只

極限限量價 NT$ 399 元

捍衛愛情，OK 激情激戰大放送！！

5/31 前買本產品包加價 59 元，就送 RF 限量精裝「激情激戰」手札，數量有限售完為止！還有機會抽中 RF 限量造型公仔喔！！

夢幻百事 ~RF Online 全家清涼加價送

5/23 前買本產品包，加價 10 元就送 500ml 百事可樂一瓶！！再憑本活動貼紙一枚或瓶身上活動吊卡 3 枚寄回，還能抽中 RF 限量公仔！！

7-11、RF 同盟動員刮刮送！！

7/15 前 「RF 專屬電腦主機」有刮有機會，寄回再抽「限量 RF 神秘週邊」！！

RF 人氣徵召令，萊爾富便當大公投！！

5/24 前憑包裝內 RF 人氣徵召令，加上萊爾富便當上之 RF 人氣選票貼紙寄回投票，就有機會抽中精美限量 RF 項鍊與 RF 銀河炫光機喔！！

遊戲相關訊息，請密切注意官網 www.gameflier.com　遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

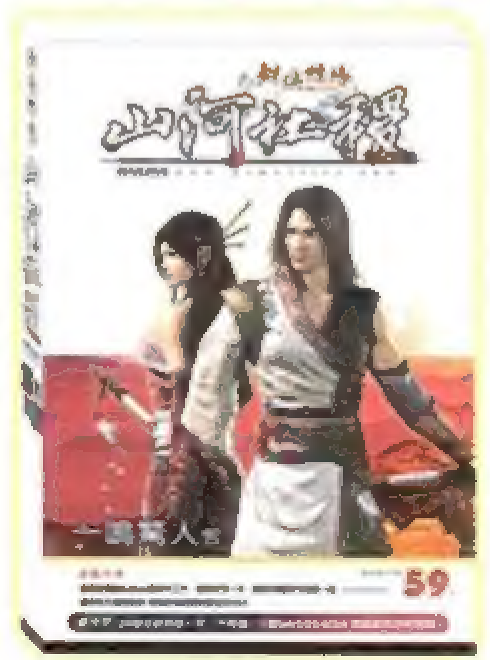


逐鹿攻略包

劍俠情緣online資料片三片・使用手冊一本
武林點將錄—攻略一本
劍俠專屬GF儲值月卡序號密碼一組 僅供劍俠情緣包月使用
山河寶藏—虛擬寶物密碼一組
剋邪西毒的剋星—熊貓防毒軟體免費試用十五天

問鼎中原價 NT **430** 元

一鳴驚人包



劍俠情緣online資料片三片・使用手冊一本
劍俠79點開卡點數一組 僅供開新帳號使用
剋邪西毒的剋星—熊貓防毒軟體免費試用十五天

勢如破竹價 NT **59** 元





山河設計金飾
限 量 快 樂 送

94/6/18前，只要在書局與各大賣場購買劍俠情緣山河社稷產品包，將產品包裝上的活動貼紙寄回，就有機會得到真愛密碼 jx online非賣金飾。詳情請見 http://www.free-card.com.tw 及包裝上說明。

劍俠情緣會 還我河山贈寶藏

94/5/24前，只要在7-11購買劍俠情緣山河社稷產品包，將產品包裝上的活動貼紙寄回，就可參加精美超值劍俠情緣周邊精品抽獎哦！詳情請見包裝上說明。

破天荒 讓你一鳴驚人強出頭

94/5/25-6/24止，只要購買劍俠情緣山河社稷產品包，上線創新角色，就免費升等20級，不用等，馬上送！詳情請見包裝上說明。



傳說中的
系列名作
闊別8年
再度登場
阿貓阿狗
TUN TOWN
2
最輕鬆歡樂、最正面健康
瘋狂搞笑的角色扮演遊戲~
絕對耳目一新，不玩實在可惜!!!!
阿貓阿狗
搞怪選拔大賽
即將開跑囉！
網路報名:
94年5月09日~6月06日
詳情請密切注意大宇資訊網站
http://www.joypark.com.tw
24小時客服專線：(02)8226-5855
24小時客服傳真：(02)8226-3491
客服電子信箱：service@softstar.com.tw
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.joypark.com.tw
©2005 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. All Rights Reserved
活動合作廠商
尖端出版

軟體世界 No.193 06 JUNE 2005

CONTENTS

中英文合版

JADE EMPIRE

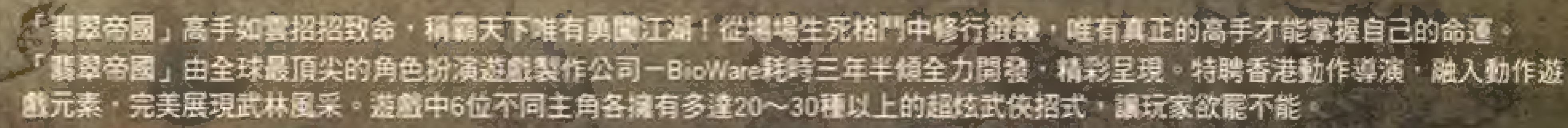
翡翠帝國

限量版同步推出
擁有第7位隱藏人物，及獨特的武林絕招，
彰顯東方武術的最高境界！

DEVELOPED BY BIOWARE™ CORP

2005年RPG代表作

ONLY ON XBOX


「翡翠帝國」高手如雲招招致命，稱霸天下唯有勇闖江湖！從場場生死格鬥中修行鍛鍊，唯有真正的高手才能掌握自己的命運。
「翡翠帝國」由全球最頂尖的角色扮演遊戲製作公司－BioWare耗時三年半傾全力開發，精彩呈現。特聘香港動作導演，融入動作遊戲元素，完美展現武林風采。遊戲中6位不同主角各擁有多達20～30種以上的超炫武俠招式，讓玩家欲罷不能。

www.xbox.com/tw









it's good to play together



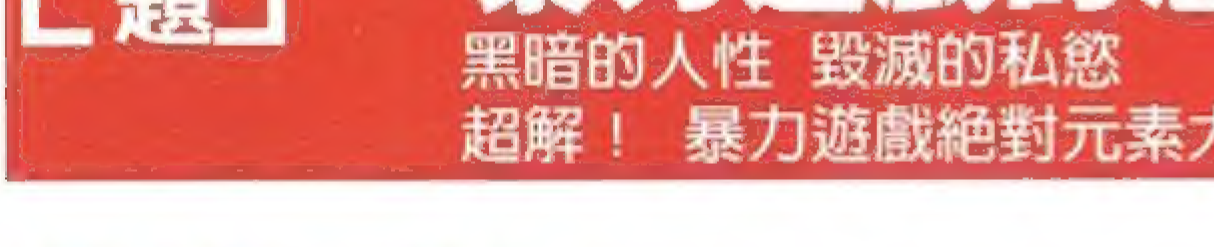


給你一點顏色～彩色控制器熱賣中！



每月話題性企劃

非專題





「評遊戲」 13款 遊戲採買終極指南



[全攻略] 遊戲破關全盤指引









「騷主義」掌握街頭流行脈動

「硬底子」強化電腦的必備資訊







「其它單元」



編輯亂亂話



小葉前幾日，忽然心血來潮，把以前的軟體世界拿出來整理，光是從100期到192期，一天也整理不完！倒不是因為本數太多，而是就這樣邊整理邊看，一看就上癮了，結果就光顧著看，也就懶得弄了！看了這麼多期的雜誌，感懷眾多先賢先烈的努力，深深覺得軟世就有如遊戲的發展歷史紀錄一般，隨著遊戲製作的不斷進步，軟世也歷經無數次的改變，從薄到厚，又從厚到薄，雖然風格略有不同，不過希望帶給讀者最新、最完整的遊戲訊息的努力，可是一直都不變的喔！總之，希望大家繼續支持軟體世界，不管是新讀者，或者是老讀者，沒有你們的鼎力相助，雜誌也是做不到193期的啦！

[illegible]



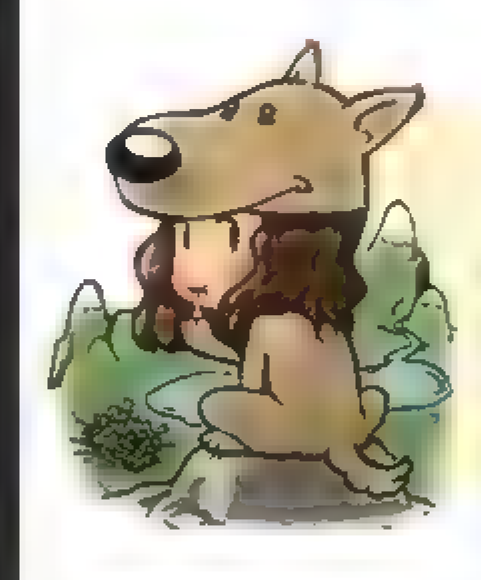
前幾期大受好評的福袋免費索取活動，沒想到發生了一點點小插曲，有讀者寫回函反應自己參加了福袋活動，卻得多付一千元的運費給宅配人員，哇～這茲事體大呀！莫非有濫收運費的事情發生，可是這位讀者並沒有註明電話及email，所以只好以書信聯絡他，約莫過了兩天...有人來自首了，是那位讀者的媽媽，因為擔心兒子考試快到了，拿到贈品無心唸書，只好撒了一點小謊，聲稱那個贈品要一千元的運費，而暫時扣留贈品，在母親節的前夕這件事更讓人感觸良多，天下的母親為了自己的小孩真是用心良苦呀！媽媽所做的一切都是為了你好，所以大家一定要好好的孝順媽媽唷！

今年的母親節無法跟媽媽一起共度的 二小姐



最近想要升級電腦配備而走了一趟高雄建國商場，而預定下手的目標物是一整組的K8平台，CPU Athlon64 3200 S 939盒裝，6千多(嗯！還好，在可接受範圍)，硬碟MXX牌160G，8M緩衝記憶體、SATA150介面、7200轉加上3年保固，3千5百多(嗯！還好，在可接受範圍)，記憶體 KXX牌，DDRII 533 512MB一支2千2左右(嗯！還好，在可接受範圍)，不過令人困擾的問題來了，主機板跟顯示卡要選什麼晶片組或繪圖晶片來搭配呢？nForce 4+SLI，規格太新還要買兩張顯示卡才能發揮效能，而說不定雙插卡過沒多久又被搞掉且價格太高，選nForce 3或VIA K8T890，價格就實在一點，不過功能參差不齊，不是這A家的板少了某些功能，就是G家擁有的功能卻用不上價格也過高，而顯示卡更是如此，較好的顯示卡就要從6千起跳，而新晶片組又不斷的更新中，等買了之後發現沒想像中來得有高效率，算了！過陣子再來看吧！反正科技日新月異，今天買了明天開始悔恨！

[illegible]



呼～現在真的是一天比一天熱了！高雄更不用說，炎炎太陽燒烤大地，也烤著路上忙碌的人們，犬兒我就是其中一個，為了和太陽公公對抗，犬兒每天上班前都是穿著齊全的裝備才會出發，全身包得緊緊的，悶熱不說…，真怕路上行人把小編當怪胎，更怕警察伯伯把我叫去臨檢 >﹏< .

唉～當女生真是辛苦啊啊啊～～～ 編輯犬兒

發行人兼社長 王俊博
副總編輯 葉之豪
監製 李永台
主編 林家富
文字編輯 陳濟弘 蔡欣蓓
美術總監 郭美玲
美術主編 呂淑瑛
美術編輯 張淑芬 趙麗雯 李麗芳
陳建中 陳琴涓
日本特派員 黃詠馨
美國特派員 莊振宇

特約作家
發電姬 無畏羊 嗜... 宇宙人 邪騎士
魯夫子 毛狗 金名志 藍爸 吉也手
貓咪企鵝 羽葉 勇者AAA 莎淋娜 Ralph
Magician Janvet JABACO Alienzart Bishop
冷感 藍星瑪

訂書查詢 07-8152988 轉263 方思洽
劃撥帳戶 智冠科技股份有限公司
劃撥帳號 41941865

廣告組 高雄 07-8151063 曾玉琴 台北 02-26530566 轉329 盧微明
穆雪芬 轉331 陳宜臻

廣告營運中心 蒐瑞德廣告 台北市基隆路一段186號8樓之4 02-87872708

製版印刷 中華彩印
法律顧問 眾贏法律事務所

發行社 智冠科技股份有限公司
通訊處 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
註冊地址 高雄市三民區民壯路51號2樓
代表線 07-8150988
傳真機 07-8152224

讀者服務信箱 swmag@uochina.com

EMPIRE EARTH 世紀爭霸II

2005年最強即時戰略遊戲 要你再打12000年

紫禁城正在被導彈瞄準
五角大廈剛被日耳曼騎士攻破

睽違了四年，世紀爭霸2讓你再一次感受中唯一能提供最廣闊和深度的即時戰略遊戲!!難道，你還要再等待下一個四年!?





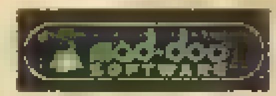

◇ 至少30小時，體驗15個紀元12000年的深度

◇ 在各種地形與各式氣候中指揮超過500種獨特的單位和建築物

◇ 9種競賽模式、10人連線、14種文明，準備打到手軟

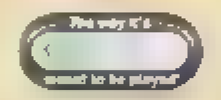
【5/16 全球同步磅礡上市】

www.leadinia.com/pc/ee2

SIERRA













近日，某線上遊戲公司正在電視媒體狂打「羽和微風的故事」廣告。看到這則CF，小小的嘴角禁不住抽搐起來。再想到先前幾款同樣以「愛情」為主題的廣告，諸如：「段正淳，納命來！」、「投爐共熔」、「守護天使波利」、「日月戀人」等，嘴皮就抖得更厲害了。是怎樣線上遊戲的廣告都要如此「韓劇」？難道線上世界的愛情都是這般死生契闊？莫非不這樣灑狗血，就不是足以打動人心的愛情？

撰文／嗚小小

小心！人妖就在你身邊！

線上遊戲與單機遊戲最大的不同點，就在前者能讓玩家與其他的玩家間產生人際互動。緣於此，遊戲內容的製作遂有方便玩家溝通用的各種頻道、密語、留言和情緒符號、情感動作；促進群體互動的組隊、公會／家族／門派系統，以及最具人性化的結婚和子女功能。而社群經營更成為行銷活動中重要的一環。如何掌握意見領袖，並進一步擁有越多消費者群，是各家行銷人員費心著力的所在，最顯而易見的就是網咖炒作活動。其次，如「美少女行銷」手法的運用，也是一例。為吸引在消費族群中佔有七成以上比例的男性玩家，於是透過偶像女星代言、遊戲美少女選拔等，讓這些美女來套牢玩家。此外，在填補研發空窗期、延續產品生命力、發想設計產品包時，以「人」為本的行銷活動更是不勝枚舉，例如：線上的各種玩家競賽、實體的網聚活動等。至於，集體結婚、情人PK大賽、傳情廣播或示愛徵文等等活動的舉辦，更是充分針對玩家心中那股人類與生俱來的愛情渴望。對玩家來說，不用出門就能結識志同道合的朋友——至少有共通話題（該遊戲）、相同興趣（遊戲），又沒有現實上的利害衝突，確實有其迷人處。再者，因彼此都藏身於電腦後面，有時反而容易互吐心事，成為莫逆。這種逐日培養出來的朋友情誼，竟可能成為繼續玩下去的動力。當玩家朝夕相處的一群對該遊戲不滿累積到相當程度，或許就來個「集體移民」（一起跳槽其他遊戲）以示抗議。相對地，當玩家為某些因素中斷遊戲，日後想再回來時，該遊戲裡是否還有人可以照應自己，就成為考量的關鍵。因此，社交關係是影響玩家去留的一大重點。

不過，人情羈絆誠可觀，情人束縛力更高。若玩家在遊戲裡有鍾情的對象，特別是處於曖昧不清、欲明還暗的追求階段，對遊戲的黏著力就更強了，這時恐怕是一得閒，就想上網和對方談情說愛。問題是，美眉真的是她，帥哥真的是他嗎？在未碰面之前，我們很難知道坐在網路那端螢幕前的人，究竟是男是女！就算真的相約見面，對方也可以找人頂替。畢竟沒有人規定玩家必須選擇與本身性別相同的角色進入遊戲，所以這些俗稱為「人妖」者，或許並非存心欺瞞。一開始角色設定時，只是單純以遊戲的心情出發。然後，卻意外碰見把角色性別與實際性別畫上等號的玩家，於是又以遊戲的心情聊天交往，結果就一發不可收拾了。小小的女同事曾和網友約好參加官方舉辦的集體婚禮，但因突發的公事無法出現，於是央求一位男同事代開角色上線結婚。當婚禮結束，這位男同事一時興起，也好心地代行洞房，極盡挑逗的言語符號和情緒動作，讓該網友忍不住大呼「娘子，今夜咸多情，」。而我們這位仁兄則望著螢幕說：「開玩笑！我可是男人，會不知道你想聽什麼，想看什麼嗎？」。這話大抵道破人妖所以受歡迎的原因吧！如果你正在談一場網戀，覺得對方實在深諳你心，完美得像無懈可擊的情人，可是他／她卻以「不想將網路世界與現實生活攪和在一起」、「只想談一場網路上的戀愛」、「就在網路上享受我的浪漫吧！」之類的說辭，拒絕與你見面，請停下腳步想想，他／她也許正與你同性





任天堂在4月21日推出一款名叫《任天狗》的NDS遊樂器遊戲，不僅在玩家間造成一股小狗認養風潮，就連各家媒體媒體也絲毫不吝嗇地給予高度的評價，日本電玩通雜誌更以史上第五個獲得滿分評價的超高評析，讓這款可愛的小狗遊戲提早進入「經典」的神聖殿堂。

●撰文／冷感

慶幸最簡單的人性需求戰勝一切

今年的動物風不僅星使可魯、小黑變成了明星，一向著重遊戲樂趣更勝於聲光效果的任天堂，再次用《任天狗》來證明，即使畫面再簡單不過、聲光再平淡無奇，都能以滿足人類最根本的各種需求，來獲得全世界的熱情擁抱。自從PSP進到台灣之後，感覺上造成一股相當大的旋風。從店家的陳列櫥窗、SONY大手筆的相關宣傳、以及ebay上面的活動贈獎，話題全都圍繞在這台屬於極致工藝品的漂亮寶貝身上。筆者非常贊同PSP外型精美且誘人的說法。想當初親眼看到這台機器時，無論是高亮度且細緻的螢幕畫面、黝黑且亮到不行的機身顏色、有漸層且還會隨著月份轉變而變色的選單，都讓筆者感動得恨不得馬上帶一台回家每天品嚐，就算因此玩到手指扭到，也是心甘情願。相較之下，即使NDS擁有雙螢幕、觸控式螢幕的獨特特性，在台灣所引起的話題就顯得遜色許多。

NDS真的比較遜色嗎？其實不然。以最淺顯易懂的描述方式來說，這兩款行動遊戲主機的訴求有著明顯的不同，PSP強調善待玩家的眼睛、耳朵，NDS則主攻玩家的心和想像力。PSP的出色大家都很容易體會，即使不需經過試玩，消費者只要親眼看到主機外型，都很難不發出一聲讚嘆；但NDS呢？你必須親手玩過遊戲之後才能夠有深切的體會。《觸摸耀西》是NDS前陣子所推出的一款遊戲。在這款以小馬利歐為主角的遊戲裡，玩家必須以觸控筆，用各種方式來協助小馬利歐順利往前奔跑。除了觸控筆的特殊操作方式外，玩家對著螢幕下方的麥克風吹氣也變成了這款遊戲的重要關鍵。有時玩家必須在某些特定的情況下吹氣，否則就沒辦法順利過關。《任天狗》則是款類似電子寵物養成的遊戲，系統內建包括拉不拉多、米格魯、吉娃娃、柴犬、臘腸狗、雪納瑞與西施犬在內等15種品種的小狗供玩家飼養；配合NDS所擁有的觸控式螢幕、麥克風，可進行餵食、洗澡、散步等訓練，甚至從事各種比賽。玩家也可以透過點選、拖曳、放開的動作來把手上的飛盤丟出，並且看著可愛小狗一蹦一蹦地把飛盤叼回到你的面前；也可以用觸控筆摸摸小狗的頭、摸肚子、甚至和牠握手。是不是有點幼稚呢？但大家不要忘了，我們現在聊的正是一款以前從沒見過的全新且有趣的遊戲進行方式，若不是任天堂大膽地把觸摸式螢幕放在NDS裡，玩家恐怕作夢也想不到居然會有這麼有趣的遊戲出現。

許多人覺得Square-Enix這家公司（太空戰士系列製作公司）一向是以視覺取勝，但對筆者來說，這卻是一家不折不扣，以最基本的人性為主要訴求的偉大遊戲公司。這點從《太空戰士VII》、《太空戰XI》來看更是明顯，所有的故事、情節直接打入構成玩家心智的最基本人性，不論國籍，只要你看得懂遊戲裡頭的文字，都很難不被故事裡動人心弦的愛情、親情、友情所感動。NDS也有這樣的類似特質。以《任天狗》來說，遊戲裡並不存在太多花俏的內容，唯一的賣點就是裡面的小狗真的很可愛，而且像極了訓練有素的小狗。很多人很愛狗，但更多人害怕小狗可能帶來的麻煩。比方家裡空間不夠大啦、大小便難處理啦、亂叫會吵到鄰居啦，甚至生病、死亡等令人難過的問題都可能讓愛狗的人不敢隨便帶隻小狗回家。《任天狗》的出現，無疑是這群不想被認為不負責任成年人的一大福音。養狗的人最想要得到的好處就是與可愛小狗之間的互動，比方說摸摸牠啦、和牠丟飛盤啦、牽著牠散步啦等等，這些在虛擬的《任天狗》裡全部都能實現，而且還完全不需要面對狗主人最不想面對的事實－死亡。

從任天堂的成功經驗裡，我們再次證明了遊戲世界其實也可以是非常單純的。這樣的單純不是建構在3D或4D的圖像上、也不是依賴5聲道或6聲道的音效，而是自古至今幾乎不曾改變、超越國家與種族藩籬的最終人性。希望NDS的成功能讓所有遊戲人有所啓發，並且永遠朝著滿足人性的崇高目標邁進，以早日洗去遊戲人的原罪、擺脫遊戲人的惡名。





製作公司／弘煜科技　上市日期／2005年6月底預定
遊戲類型／戰略角色扮演(RSLG)



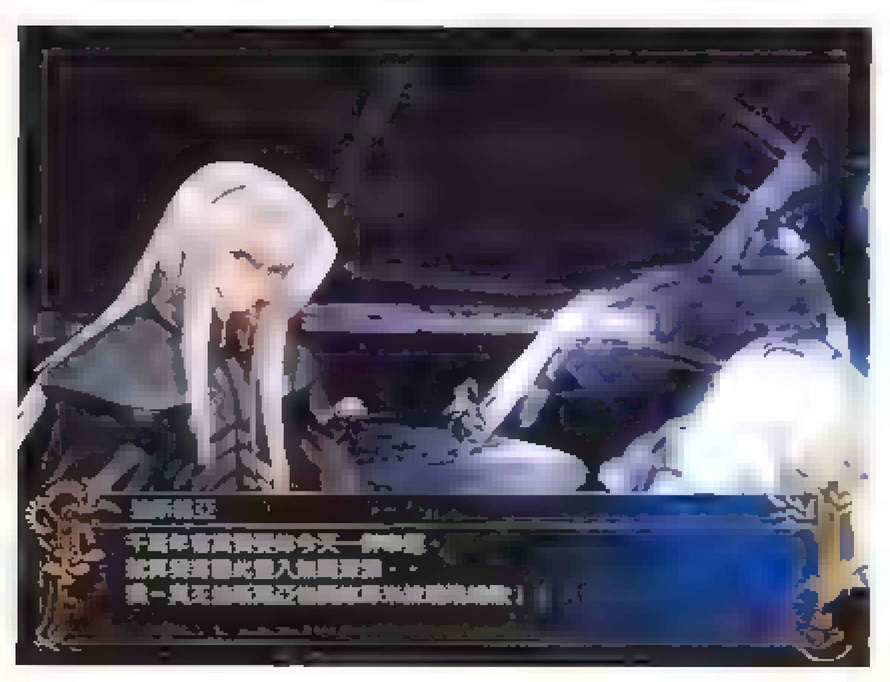


去年11月中推出，今年二月初甫獲得GAMESTAR 2005最佳策略遊戲的《風色幻想III～罪與罰的鎮魂歌》，在相隔不到一年的時間，即將於今年暑假期間推出《風色幻想》最新作－《風色幻想IV～聖戰的終焉～》。本刊在截稿之前收到有關於《風色幻想IV》的熱騰騰第一手情報，想要瞭解《風色幻想IV》如何接續前代未完的故事嗎？以及在兩代間隔約半年的時間內，《風色幻想IV》的戰鬥、系統等部分又獲得怎麼樣的進化呢？



戰火的烽煙再起，和平的世局究竟何時才會降臨？？

救世主加瑟多應用遠古時代邪神迪斯雅所使用的七枚原罪徽章封印了亂世的六大聖靈，同時亦結束了人類與妖精之間，長達近百年的戰爭……。但畢竟是與代表著自然的妖精為敵，就算是人定勝天的堅持獲得了最後勝利，那件逆自然的罪所帶來的罰，亦將不滅的存在。於是乎就在加瑟多因封印六聖靈而力盡逝去後，不再受制於救世主掌控的七大原罪徽章，終於掙脫咒語的束縛四散於天際，並留下了多年之後，將伴隨七大原罪徽章的力量復甦，同時也顛覆世上所有的惡毒預言，這就是後人所稱之的「原罪劫」末日預言。



大陸曆189年初秋，北帝國冷夜的聖都尼魯，一名白髮少女－凱琳．賽菲拉姆通過了火厄殿的考驗，順利成為集合中土世界菁英、專門為了消弭七原罪之劫而存在的菁英組織－「斷罪之翼」的成員。同一時間，曾於聖談內戰中有著優異表現，甚至以20歲之齡獲得「修羅將軍」稱號的聖亞里昂公子－西撒．赤紅．聖亞里昂，亦也在聖談王的推薦下進入菁英組織「斷罪之翼」的殿堂。由凱琳、西撒等人組成的新生斷罪之翼－SEED與以藍斯．沙亞特為首的初代斷罪之翼－GERMINATE互相配合之下，使得斷罪之翼的實力達到歷代最高峰，然而正如預言所指，原罪劫之年隨著原罪．噬魂的覺醒正式展開序幕……。

• 眾神之間的戰爭將經由玩家的手完整呈現呢，這系列作的完結篇可是決無冷場的哦

角色介紹 妮依

甫通過災厄殿的試練的新生帶刀祭司

年僅 20 歲便能通過層層考驗取得尼魯最高封號的她，可說是個道地的天才，想當然爾的，這年輕亮麗的帶刀祭司，亦也被尼魯寄予相當的期許，當然責任心強烈的妮依自然也不斷以此為戒，告知自己必需決全力回報聖都尼魯與大主教賈思的栽培之恩。大陸曆 190 年，就在斷罪之翼終於封印了最後一顆原罪徽章，將世界自原罪劫的陰霾中拯救出來之時，妮依接受了賈思的命令，為淨化已呈瘋狂狀態的黑羽龍之森而前往山岳王國布朗西斯，面對成為帶刀祭司後的第一個任務，妮依當然期許自己能全力以赴，只是帶著堅定信仰奮發的她萬萬沒想到，這趟森之旅所將遭遇的事，竟[illegible]會把她原本平淡的未來，帶向那不可預期的漩渦裡。



・等級一的冥王迪斯路亞，但身上裝備的神兵利器真叫人羨慕啊，

斷罪之翼 行人在歷經對原罪 噬魂的初戰、對原罪 奔雷之戰、北海的原罪 熾炎之戰、布朗西斯的原罪 喚龍之亂之後，雖然戰力受到不 的打擊，但是眾人對於消弭原罪劫的決心不變，此時眾人之間的情感羈絆更是維持斷罪之翼的最大動力來源。隨後斷罪之翼憑藉這項決心成功封印原罪，渦旋、同時也在聖燄、冷夜兩大國家的協助，成功封印最後的原罪徽章－御獸。成功阻止了原罪劫，貫徹了救世主加瑟多救世之道的斷罪之翼，終於在成功達成百年任務後功成身退、正式解散，然而世人所期盼的和平卻沒有因為原罪劫的結束而到來，降臨在這世上則是眾人所意想不到的混亂世局。

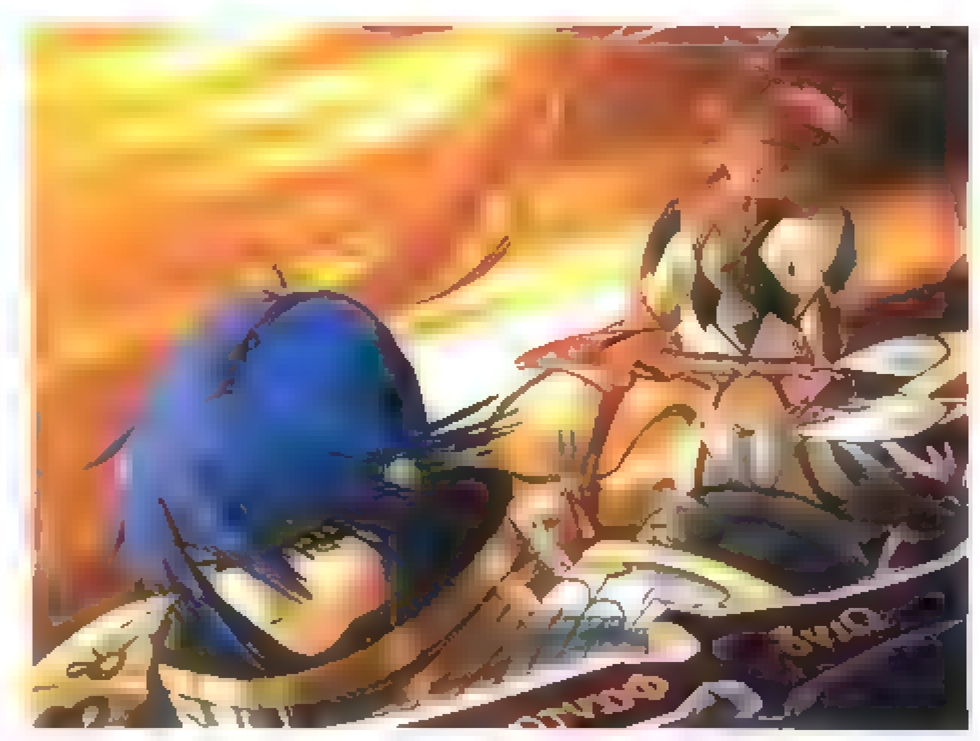
大陸曆 190 年殘秋月，冷夜王－雙菲斯特遭受暗殺者暗殺於沙達那城內，以此事件為契機，冷夜與聖燄，各自象徵冰與火的兩國正如陰謀者所規劃的一般，冰與火的戰爭爆發 然而曾經互相為夥伴的凱琳、九音等人，卻彼此變成因所屬國家立場、理念不同的敵人，這結果似乎成為了必然的發展。戰火燃燒數月，欲想打破這渾沌不明戰局的聖燄，毅然使用原先被封印的原罪之力，以及西撒轉而效忠冷夜之事、聖燄王－傑奧斯的猝死、希絲緹娜 沙亞特的即位等事，皆為這場冰與火的戰爭投下不小的變數，但這一切一切都只是幕後陰謀者的計畫一環吧！

最後，歷經 個多月的冰與火之戰，在冷夜智將 韓德於聖燄大軍前自刎中宣告結束，這場戰爭並沒有所謂的贏家，冷夜的軍民因為這場戰爭失去他們最愛的雙菲斯特和韓德、聖燄，也因為戰爭的失敗，內部的政局正瀕臨破碎的命運。就在這個時候，凱琳為了治癒先前在與冷夜的戰爭，身受原罪之力而重傷的藍斯，前往祭風之塔拿取象徵潔彌爾王族的輝煌燄，同時也帶出凱琳與菲利斯多的關係 另一方面，藍斯為了證明自己的存在，於潔拿魯城鬥技場中擊敗曾為斷罪之翼的夥伴，順利成為了潔拿魯王國新 任的帝王，如今處於混亂世局的時代巨輪，將會滾向何處呢？而凱琳和西撒等人將如何結束這渾沌不明的亂世，為世人帶來真正的和平呢？

・帶刀祭司這個新職業到底有多強勢，要試了才會清楚

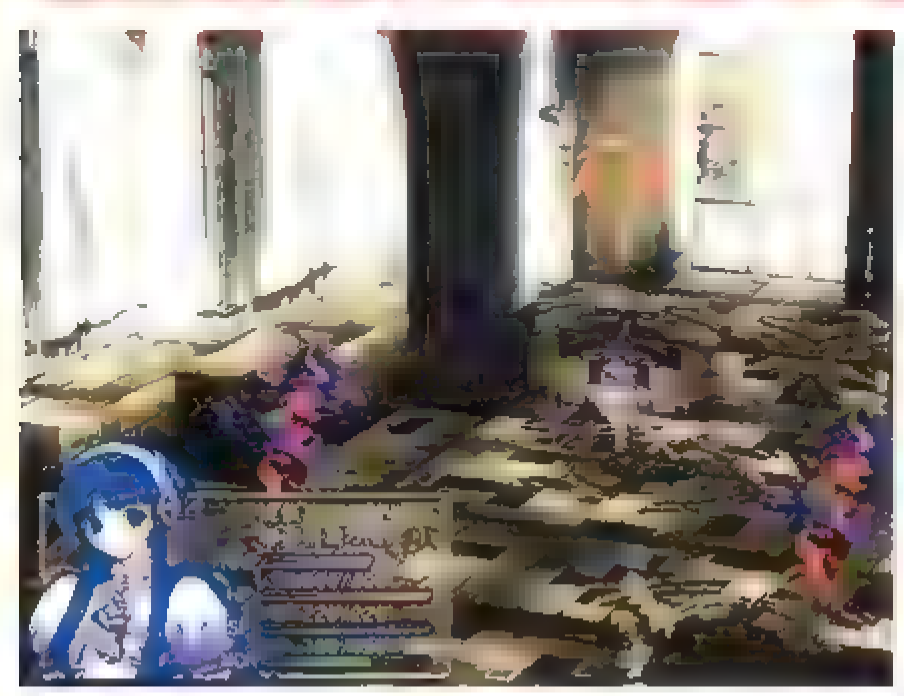
承接風色幻想 III，
魔導聖戰完結篇－菲利斯多的最終部曲

這一次《風色幻想Ⅳ》將承接《風色幻想Ⅲ》尚未結束的故事，玩家在《風色幻想Ⅳ》中再度和凱琳等人一同追尋戰爭幕後的陰謀者，以及隱藏在歷史背後的真相。此外曾經玩過《魔導聖戰～風色幻想》的老玩家們，對於當時的男女主角－露菲雅和艾薩斯，一定很希望能夠再看到他們的出現，既然這一次的《風色幻想Ⅳ》名為「菲利斯多最終部曲」，當然製作小組對於先前《風色幻想》所留下未解的謎團作個說明外，並給關心露菲雅和艾薩斯這對戀人未來去向的老玩家們肯定的解釋，另外製作小組還透露一點，在《風色幻想Ⅳ》中，除了原先會登場《魔導聖戰～風色幻想》人氣角色，還會出現《風色幻想》系列的人氣主角喔～至於是誰呢？小編我先在這裡賣個關子。



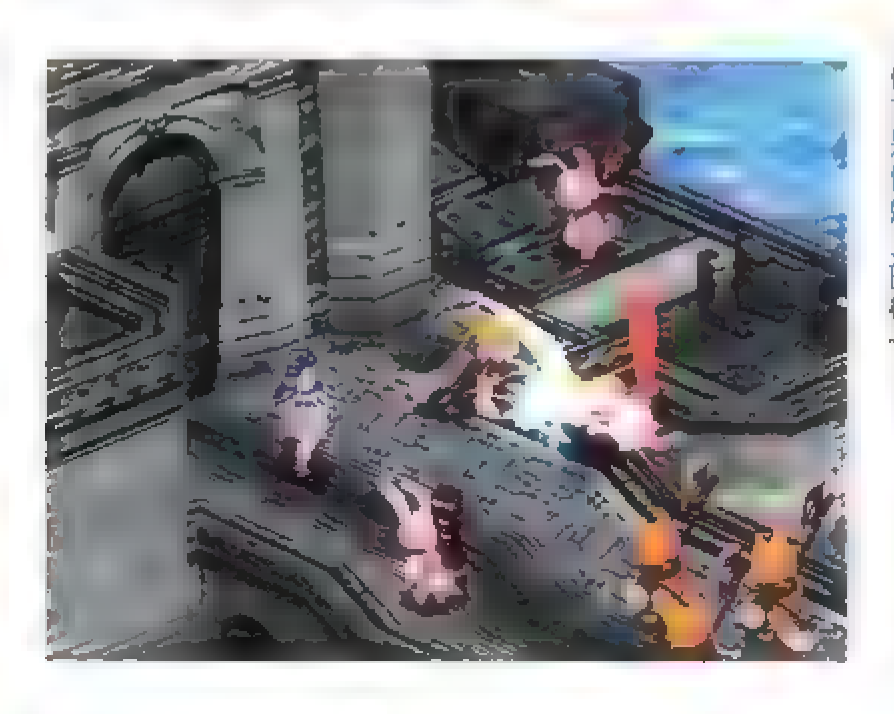
↑西撒與蕾菲娜！有玩過前作的人應該都想知到這修羅與羅剎的結局究竟為何吧？

同樣採用 3D 技術開發，
遊戲畫面與系統獲得最佳化的提升！？

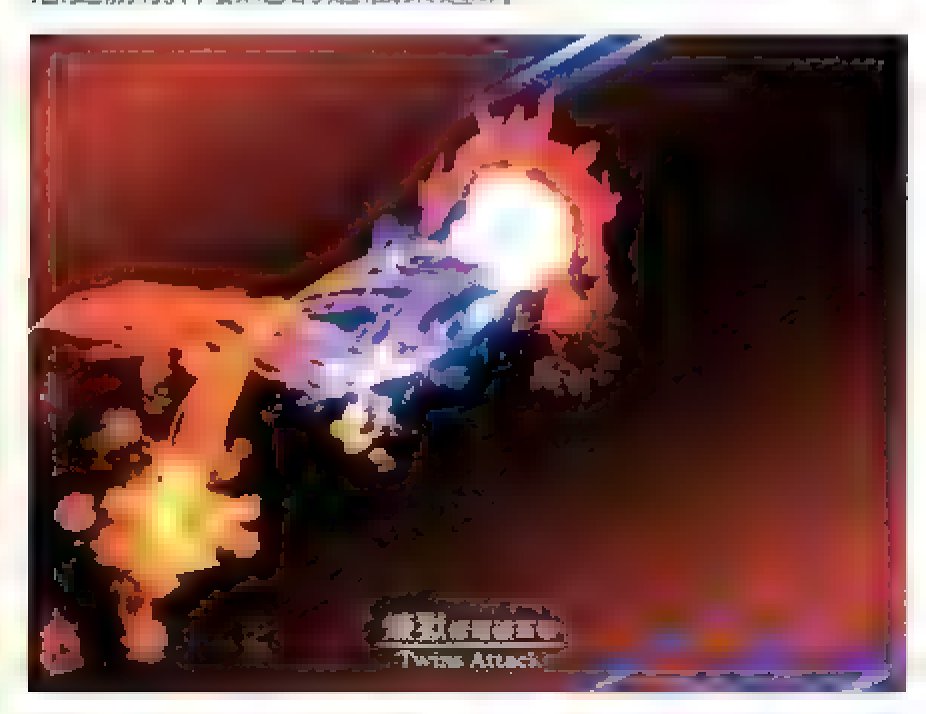


↑系統與引擎全面大翻新，更為細膩流暢的畫面將帶給您更勝前作數倍的遊戲樂趣唷！

由於《風色幻想Ⅳ》承接前作的故事，因此在系統部分一樣延續《風色幻想Ⅲ》的遊戲系統，不過製作小組為了提升遊戲的操控性和多變性，在原先的畫面、系統上做些改變，讓《風色幻想Ⅳ》更加完美。此外之前玩家對於《風色幻想Ⅲ》的建議，在《風色幻想Ⅳ》也獲得改進，比方說城鎮買賣系統、人物狀態系統等。在遊戲戰鬥方面，除了玩家期待的羈絆攻擊系統外，還導入戰鬥數值預算顯示、方向修正等系統，為《風色幻想Ⅳ》的戰鬥投入不少的戰略參數。另一方面，製作小組初期在規劃劇情主線之餘，也規劃了數十項的支線任務，讓玩家能夠在《風色幻想Ⅳ》中獲得系列作以來最為豐富的遊戲饗宴。



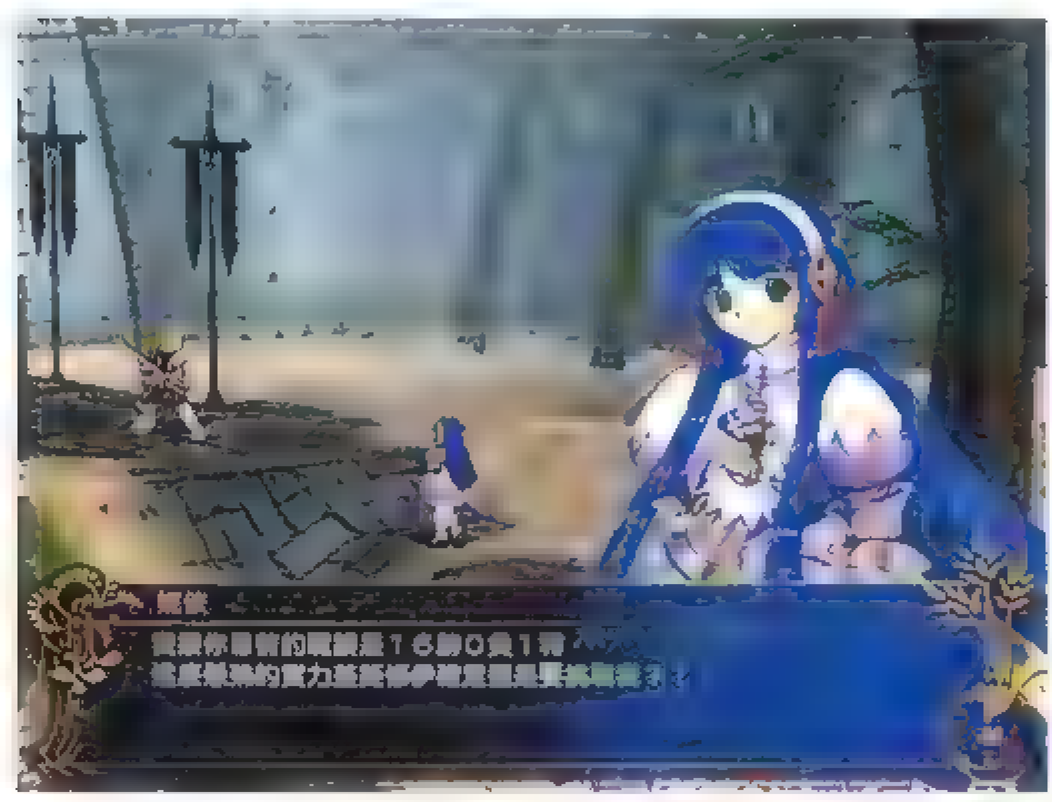
‧謎之新男主角的普通攻擊畫面，看起來似乎是個劍士的樣子



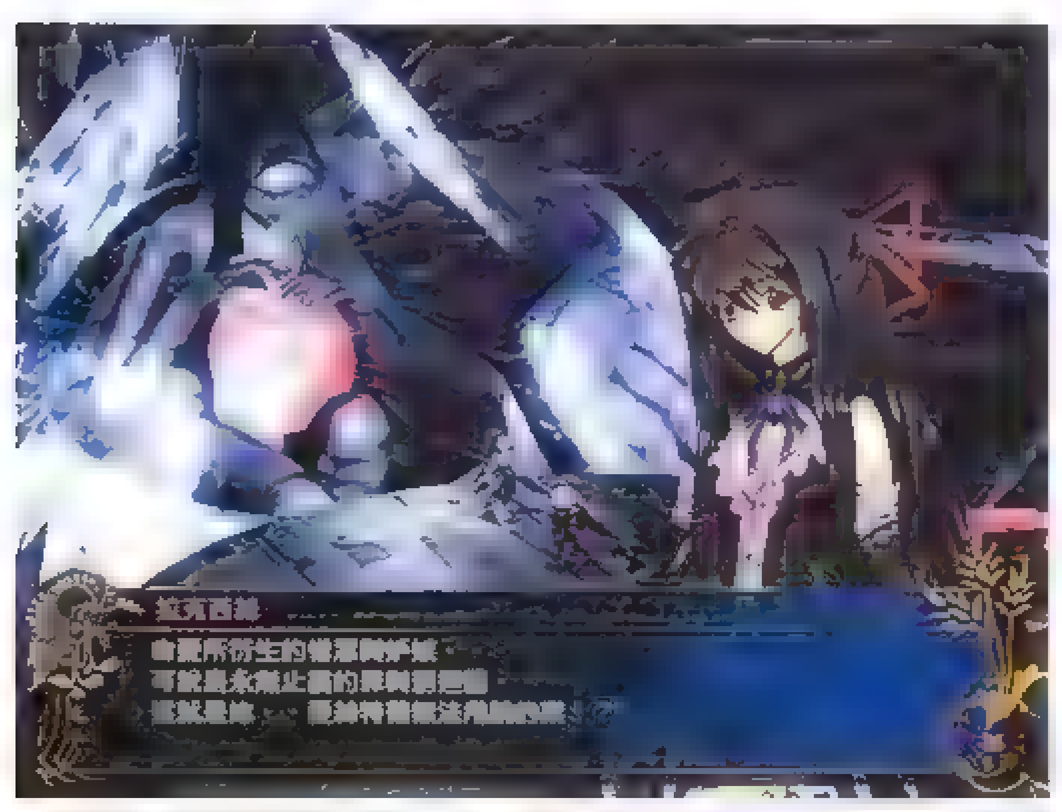
‧雙人協力技巧全面引進，這個全新系統可說將大大增加戰鬥的戰略樂趣

全新的角色，嶄新的關頭。讓您耳目一新的風色幻想IV！！

雖然《風色幻想IV》繼承前作的世界觀和角色，但製作小組在正式進行開發《風色幻想IV》，是以做一套全新遊戲的心情在製作喔～光是在原先在前作登場的角色都是全新繪製，此外製作小組為了感謝《風色幻想》的玩家熱心支持，特別在《風色幻想IV》加入與《風色幻想III》含資料片，記錄檔的連動系統，只要玩家有保留著《風色幻想III》的破關紀錄，就可以將玩家先前位於遊戲倉庫中的神兵利器全數轉移到《風色幻想IV》，相信玩家有了這些神兵利器在遊戲初期一定可以輕輕鬆鬆地玩下去。下一期本刊將大幅度的介紹《風色幻想IV》進化後的遊戲系統與全新的角色，喜愛《風色幻想》的讀者千萬不能錯過喔！



↑全新登場的女主角－妮依，身為帶刀祭司的她，會有甚麼樣的大作為呢！？



↑眾風色迷所引頸期盼的女神拉克西絲終於確定登場了，故事將因此進入最高潮唷！

角色介紹

黑色辛娘－辛德蕾

吟遊詩人所誦詠的過往中，一登場便以人禍之姿毀滅了大寬專號－亞辛瑪所管佐的空之島、甚至審害了所有空之島住民生命的滅世惡魔。沒有人知道她來自哪裡、也沒有人知曉她所求為何，只知道這有著美麗容貌、被人們以黑色新娘－辛德蕾拉稱呼的人禍之女，似乎總是帶著淡淡的哀愁，像是尋找著某人或某事般的徘徊在幽暗夜空之中～盲目飛翔。究竟這個僅會出現於黑夜之中的滅世惡魔是否真是為了追尋某物而徘徊？而她與斷罪之翼中的奇蹟製造機－凱琳．賽菲菲姆到底又有何難解的關聯呢？？這令人驚訝的答案都將於這系列作完結篇中全數闡明。



找新聞 SEARCH NEWS

鋼彈旗艦店 Gundam Base Taipei 隆重開幕

日期：4月9日
時間：下午1:30～3:30
地點：3樓,Gundam Base Taipei, K-Mall

機動戰士鋼彈炫風再度席捲全台！！

日本第一大玩家製造供應商BANDAI萬代玩具，為了要服務廣大的鋼彈迷們，而在台灣開設了第一家機動戰士鋼彈旗艦店，於4月9日正式台北開幕！位於台北車站前K-Mall三樓(文化數位時尚館)的機動戰士鋼彈旗艦店，是BANDAI繼日本大阪、韓國漢城、香港之後所成立的第四家以鋼彈為主題的旗艦賣場。店內除了商品販售區、成品展示區及情境模型陳列區外，也包括電玩體驗區、鋼彈大戰卡片陳列區、多功能影音活動體驗教室，相信將提供所有鋼彈迷最新、最齊全的產品資訊，滿足鋼彈迷一次購足的完整服務享受。



▲在開幕當天來了不少觀禮的民眾，人[illegible]

萬代玩具娛樂日本總公司常務董事上野和典先生表示：「鋼彈自1980年7月發售以來，至今已售出高達3億台以上的成績，廣受日本、台灣、亞洲以及歐美各國眾多模型玩家瘋狂喜愛蒐集。我們相信隨著Gundam Base Taipei的開幕，不僅將提供鋼彈迷更直接的優質專業服務，也將與台灣的Fans建立更親密的接觸。此外，我們也將定期舉行不同主題的講座活動，讓喜愛鋼彈的朋友能夠有更多交流機會。」

▲現場有萬代香港社長平野先生、萬代日本常務董事上野先生、K-Mall總經理卢錦彪先生三位一同揭開序幕

Gundam Base Taipei是台灣目前唯一以鋼彈為主題的購物及娛樂基地，設計靈感來自機動戰士鋼彈太空基地，無論基地外觀或內部設計都充滿太空的感覺，讓您有如置身於機動戰士鋼彈的世界一般。而Gundam Base Taipei 大致分為以下六個主題專區

商品販售區

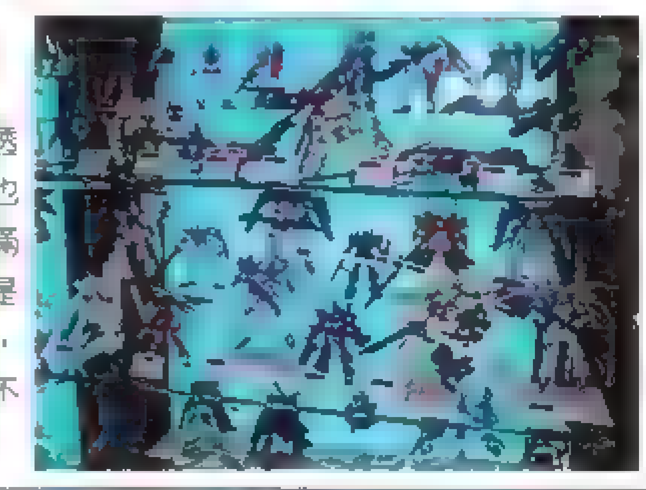
Gundam Base Taipei為全台最大的「鋼彈商品補給庫」，網羅全台最新、最齊全的鋼彈模型及玩具，產品種類多達上百餘款，從Gundam的Figure到Gundam war戰略遊戲卡系列等均一應俱全，應有盡有。



▲沒有想到連哈囉等有趣商品也陳列架中，看來旗艦店中有著不少鋼彈相關商品呢

成品展示區

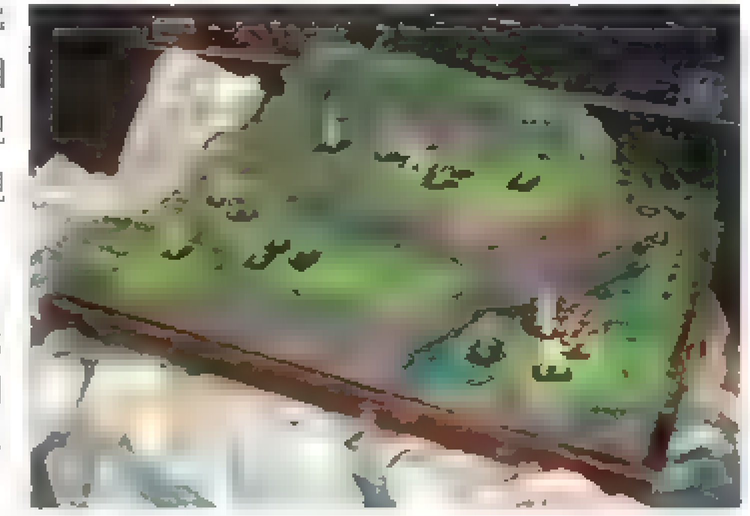
Gundam Base的內部設計充滿高科技感，一踏進即可見到各類大小尺寸不一的機動戰士鋼彈模型，可充分感受鋼彈模型的迷人風采與各樣風貌。此外，也在開幕當天有著一連串的活動。



▲四周圍的透明櫥窗內，也擺設著琳瑯滿目的玩具或是模型等商品，讓人看得目不轉睛

情境模型陳列區

「機動戰士鋼彈SEED」在台播出之後，再一次將鋼彈熱潮推向最高峰。因此，Gundam Base內特設了一座情境模型展」櫥窗，將不定期的配合主題訴求更換展出機動戰士鋼彈的各類相關場景模型及物品，把故事中的精采情景重現在消費者的眼中。



▸目前為了對應「一年戰爭」的主題，因此在這個陳列區中放置了有關一年戰爭的模型

電玩體驗區



此區分別安排了六個設計新穎的試玩台，包括了線上遊戲兩座、PS2試玩機台三座(其中一台則採用模擬鋼彈駕駛座的情境獨立呈現)、任天堂試玩機一座，時時提供最新鋼彈電玩遊戲供民眾免費試玩。

▸坐在有如鋼彈駕駛艙的座位上玩鋼彈遊戲，別有一番樂趣呢

鋼彈大戰卡片陳列區

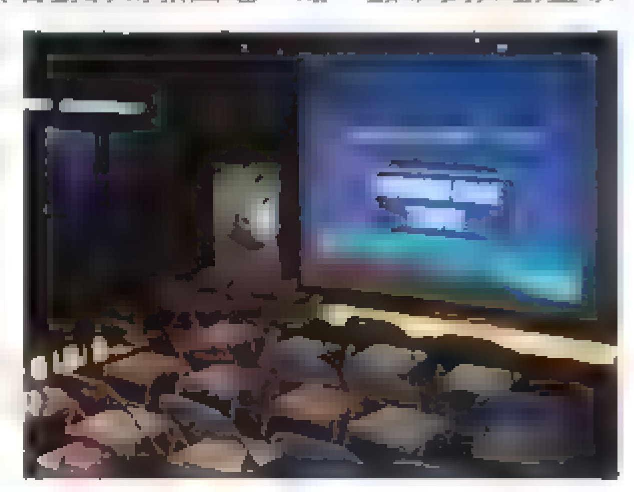
此區域為Gundam War戰略遊戲卡的展示區，將陳列大量歷代對戰卡片之外，更是鋼彈卡迷極欲參訪的重點地區。



▸在櫃檯的前方擺設著眾多鋼彈卡片，玩家也可以在此買到想要的卡片補充包喔

多功能影音活動體驗教室

此區是規劃成定時舉辦各項活動的開放園地。如：最新鋼彈動畫欣賞會、鋼彈模型組裝教室、鋼彈卡片對戰教學訓練班等，歡迎參觀者隨時加入，與所有愛好鋼彈的朋友們一起交換心得。



▸未來將會在此體驗教室裡頭，像是開辦鋼彈教室等等之用途，讀者們可以多加注意此方面的情報

BANDAI的決策者

萬代玩具娛樂公司 常務董事
上野和典Kazunori Ueno

上野和典先生目前擔任萬代玩具娛樂公司常務董事一職，並負責統籌所有鋼彈系列商品的規劃與銷售活動的擬定。這次來到台灣是為了要宣導許多鋼彈銷售活動以及推廣在4月9日所開幕的機動戰士鋼彈旗艦店。

▸說明會是由BANDAI公司人員，來說明之後將在台灣上市的新年商品

NEW! BANDAI 2005年度商品暨經銷商說明會實況

日期　4月13日
時間　下午2:00～3:30
地點　晶華酒店3樓

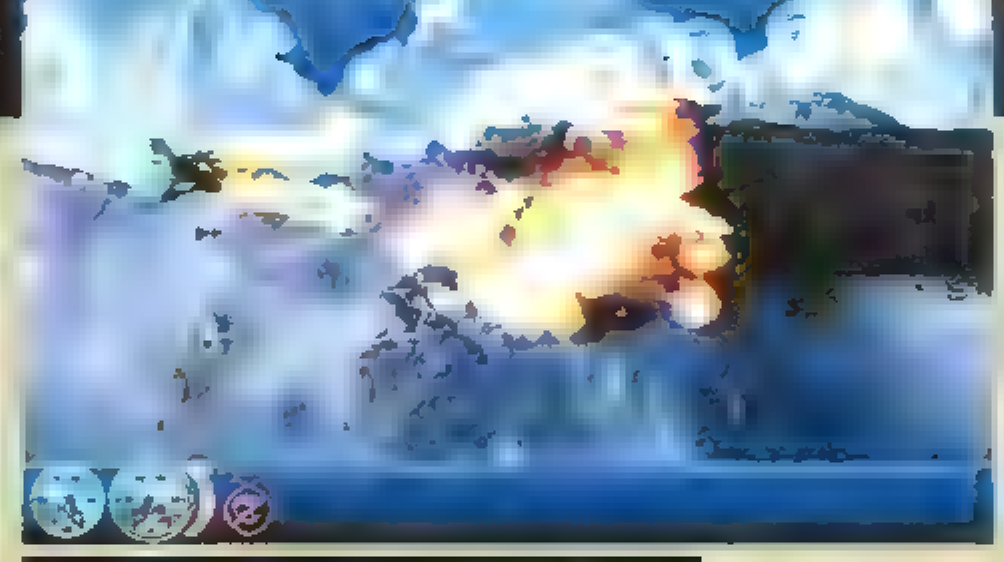
藉由機動戰士鋼彈旗艦店開幕之際，以模型起家的BANDAI公司在4月12日於台北晶華酒店舉辦了「萬代玩具娛樂2005年度商品暨經銷商說明會大會」，在會中展出了即將在台灣販售的多項產品外，連預定在台灣8月時上映的「機動戰士Z鋼彈 －星辰繼承者－」，都在此活動中做個宣傳。此外，除了模型的行銷規劃報導之外，食玩部分也一一在會中多做說明，像是有「神奇寶貝」、「魔法少年賈修」、「七龍珠」、「航海王」、「火影忍者」等暢銷動畫作品。還有BANDAI也決定將該公司的PlayStation2軟體「機動戰士鋼彈：一年戰爭」中登場的MS製作成模型來促銷販賣，喜歡此遊戲的玩家可別錯過這個大好收藏的機會呢！



▸未完成的試作品也在會場中展出，這可以難得大好的機會可目睹未發售的商品呢



▸有許多食玩展示在說明會中，也預定在4、5月之後陸續推出



R Type 靠邊站

智冠街機 Game 進駐你家 PC 電腦

要如何在家享受大型機台的爆破、音效、射擊的刺激感？《Jets' n' Guns》(暫譯：銀翼風暴)絕對令你驚訝再驚訝！這是一套簡單、易上手，橫向捲軸的太空射擊遊戲。為了要解救宇宙的危機，身為太空傭兵的你，駕著所擁有的戰機，瘋狂的穿梭在太空海盜的陣營中。多達57種的武器、19種特殊裝備、超過200多種的敵人、共21關的BOSS…，怕了嗎？諒你不敢來挑戰！！(

新同居時代

六美環肥燕瘦 妳最想選誰來發生關係？

在《新同居時代》中，你喜歡時髦的都會甜姊、每一段的蛇蠍女、女科技新貴抑或是運動選手、中國蘿莉？請根據以下新同居時代六美的造型與介紹來選出你心中的夢中情人，到底哪位美眉是你心目中的最佳室友兼床伴呢？請以E mail投票並簡單寫出30字以上理由，就有機會獲得《新同居時代》遊戲或「愛的一發保險套」等獎品喔！

活動辦法

請選出您心目中最佳室友兼床伴，註明真實姓與名字，並說明理由(需30字以上)，以E mail寄至 ddamlee@interwise.com.tw 即可參加喔

活動日期：即日起至5月23日止

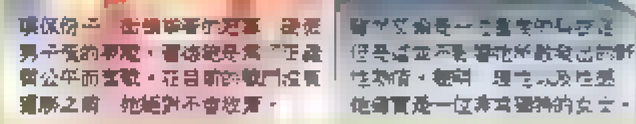
相關網址：http://www.interwise.com.tw/Web/Main/







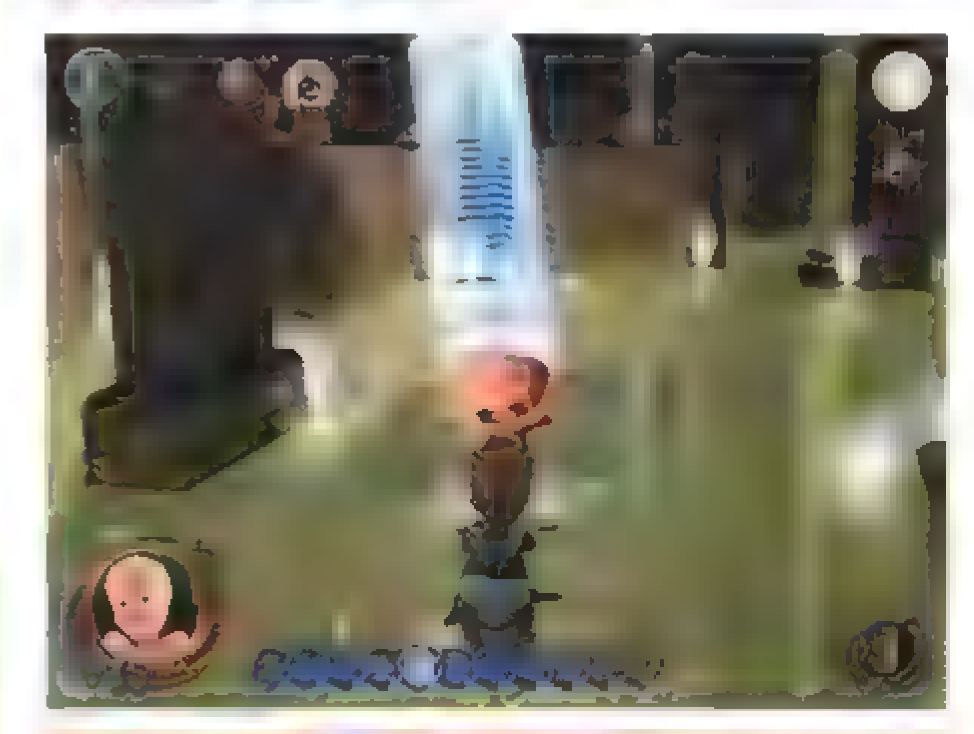


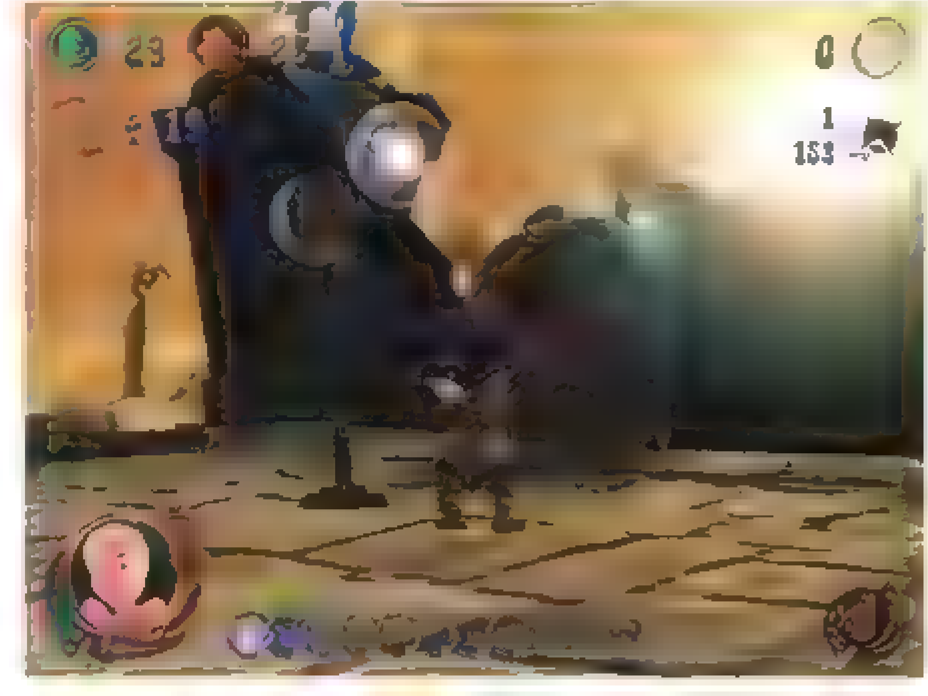


小天使 or 小惡魔

小鬼大對決即將開戰

由智冠科技代理發行的《Angels vs Devils》(暫譯：小鬼大對決)，即將於暑期引爆正邪雙方的大對決。遊戲中你可以選擇扮演天真無邪的小天使，或是壞到不行的小惡魔，更可以為你的小主角，加上獨特的裝扮，光頭、鬍鬚，甚至是刺青，夠酷吧！除了可獨自闖關外，還可以組隊來個對抗賽，趣味可愛的角色人物、多種的魔法攻擊、多樣性的遊戲玩法、魔法商店的武器道具…等，要如何贏得最後的勝利，就全看你的技巧囉！







與好友們一同贏得危機四伏的三巫鬥法大賽

哈利波特：火盃的考驗

美商藝電又將在今年11月推出第五款「哈利波特」電玩遊戲—《哈利波特：火盃的考驗》。在《哈利波特：火盃的考驗》中，哈利神秘地獲選為危險的「三巫鬥法大賽」的第四位鬥士。在這場國際性的競賽中，每位參與者必須面對隻兇惡的火龍，將朋友救出黑湖的冰冷深淵，以及探究廣大、危險迷宮裡的駭人秘密。玩家將親身體驗電影裡的所有緊張情節 — 從巫師營地，乃至於和佛地魔驚心動魄的對決！哈利、榮恩和妙麗全都是可以扮演的角色，並且依據電影中的人物相貌製作模型。在這款遊戲中，導入了全新的施法系統，讓玩家首次透過隨魔杖揮舞而震動的控制器去感受魔法的威力。玩家也可以與朋友在合作遊戲中組隊冒險，結合彼此的魔法，施展威力更強大的法術。





戰鎚：破曉之戰 旗幟創作比賽開跑囉！

《戰鎚》系列桌上戰棋遊戲從八O年代演化至今，歷史相當悠久。除了多樣化的戰術、無比熱血精緻的畫面之外，還首創獨一無二、讓玩家自行設計自己部隊造型的功能。現在，我們將選出全台灣最炫、最特殊的旗幟，各位玩家們快將你所獨有、一手創造的旗幟徽章拿出來秀給大家看，還可以贏得大獎喔！







活動辦法：

將旗幟徽章圖檔、以及遊戲中三張清楚的截圖傳至anzar@interwise.com.tw註明參加者姓名、聯絡電話、地址即可

活動日期：即日起至5月23日止

相關網址：http://www.interwise.com.tw/Web/Main/

戰地風雲2「先制打擊」預購方案即將開戰

為回饋死忠的社群玩家，美商藝電官方網站(www.ea.com.tw)於日前展開《戰地風雲2》「先制打擊」預購方案，「先制打擊」預購方案共分為3階段進行，第2階段將僅對限量1000套的《戰地風雲2》DVD限量典藏版進行預購，產品原價1,290元，將針對搶先訂購死忠的社群玩家，以超高折扣的預購價錢回饋。《戰地風雲2》DVD限量典藏版除了將原有的3片CD變為1片DVD方便玩家使用外，包裝也改採軍用急救包風格的金屬鐵盒，並蓋上打上獨一無二的限量序號，內裝也將以近似電影DVD的包裝方式，以大量的影像印刷美編，突顯其限量典藏的獨特價值。（詳情請見EA官網）

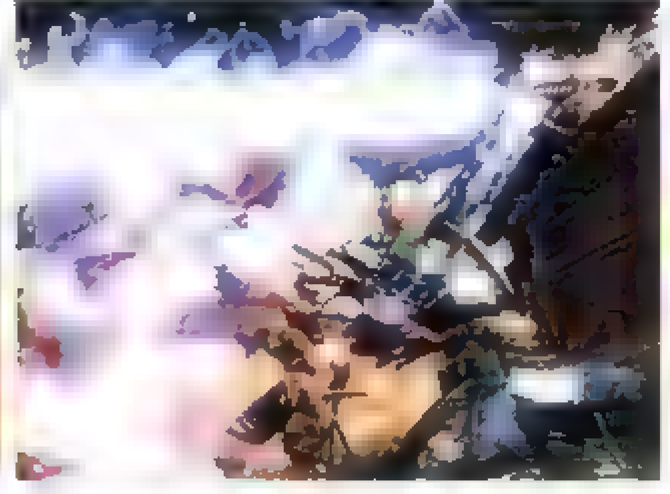
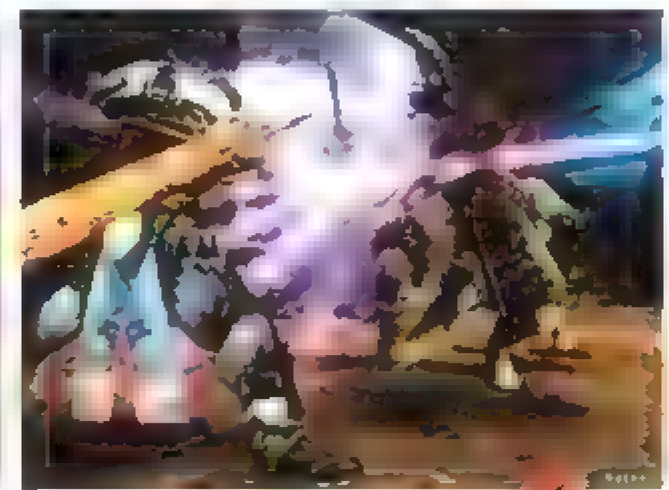
DVD限量典藏版外盒

←DVD限量典藏版內鐵盒內裝

櫻花伴血營造另類殺戮美感

新鬼武者：DAWN OF DREAMS

《新鬼武者 DAWN OF DREAMS》是CAPCOM《鬼武者》系列的最新一作，雖然是同一系列，但並非《鬼武者》1～3集的續篇，而是在全新的舞台上展開的全新故事。BOSS也由前面3集的織田信長改為豐臣秀吉。而遊戲在劇情長度方面會是《鬼武者3》的兩倍，並有更高的遊戲自由度。在《新鬼武者》中新登場的主角是個金髮武士，身上背著兩把超長大刀具備超強戰鬥力，不過藍色和紅色大刀具有不同的特殊能力。因為這個金髮武士的前額長出鬼角，而且在戰場上殺敵的姿態宛若鬼神，因此被稱為"灰燼の蒼鬼"，事實上他的身是會根據豐臣秀吉時代真實存在的角色製作的，不過其真實姓名和身份目前並未公佈。而最特別的是，本次《新鬼武者》不同於前代供、代醫、代修遊戲的做法，而以更誇張、更華麗、更血腥的方式呈現遊戲的魄力，所以本作不會採用《鬼武者3》那種半固定視點，而是採用真正的全3D第三人稱視點，玩家可以在遊戲過程中控制鏡頭視點，在遊戲系統方面將會更加注重動作性。另外根據目前公佈的畫面看來《新鬼武者》在暴力程度似乎更勝以往，甚至可以把敵人斷頭、腰斬等血腥方式一刀兩斷，看著漫天血雨與飄落的櫻花，更增添遊戲妖豔的的殺戮美感。其更詳細的內容將會在5月的E3公佈。（遊戲平台：PS2／發售日：2006年／售價：未）

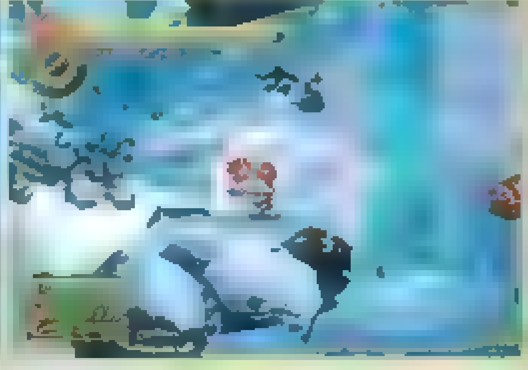
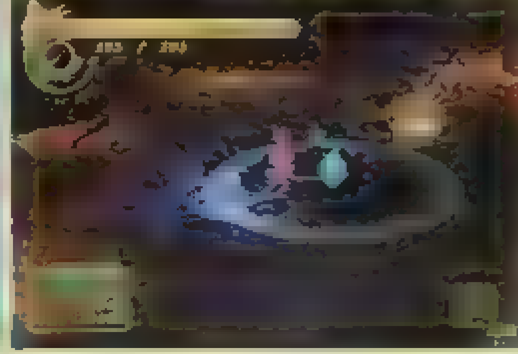


懷舊遊戲新生命

伊蘇IV 5月26日發售

TAITO宣佈《伊蘇IV：YsIV：Mask of the Sun a new theory》將於5月26日發售。

《伊蘇IV》是以1993年於PCE CD-ROM2以及SFC上所發行的版本為基礎所重製，場景將完全3D化，人物角色則是2D版卡通風格造型。遊戲的內容與故事等都加以重新編排，隨著遊戲的進行所能取得的「聖劍」以及新加入的「元素」系統等，即使是老玩家也可以享受到全新的樂趣。《伊蘇IV》的故事發生在《伊蘇II》之後，亞特魯結束了在伊蘇國的冒險後，從艾斯塔里亞坐船渡海到另一片大陸，目的地就是塞爾塞塔。在那個世界裡，許多人被莫名其妙地變成了怪物，而這一切與黑暗天使 eldeel 和 leeza 有著莫大的關聯，他們的最終目的是要喚醒沉睡的黑珍珠，於是亞特魯拿起英雄之劍並重新買回金之台座，來重新淨化這個被虛榮所污染的世界。（遊戲平台：PS2／發售日

神似鬼武者的華麗冒險動作遊戲

優雅的古日本時代劇遊戲 源氏

由Game Republic開發，SCE發行的號稱「優雅」式PS2動作遊戲—《源氏》(Genji)，以充滿古日本和式的視覺風格、音樂創造出優雅的古日本時代劇。本作的故事發生在1159年，平清盛率領平家依靠身上佩戴的神秘之石—天鋼打敗了源義朝所率領的源家，在天鋼的輔助說明下，平家的武力天下無敵，並且很快開始實施殘暴的統治。年輕的源義經原本在鞍馬山過著平靜的生活，由於受到平家武士的攻擊而使得其操縱天鋼的能力覺醒。在冒險過程中他碰到了剛勇無雙的僧人武藏坊弁慶，兩人交手後產生共鳴，於是相約一起冒險。除了以日本歷史為主題的戰爭場面之外，還加入了陰陽師、妖魔等神怪風格。本作的遊戲的風格類似《鬼武者》，玩家將操作主角源義經與部下武藏坊弁慶，利用神秘之石—天鋼所發揮出的「神威」來對抗平氏一族。

PS2　發售日：未定 /



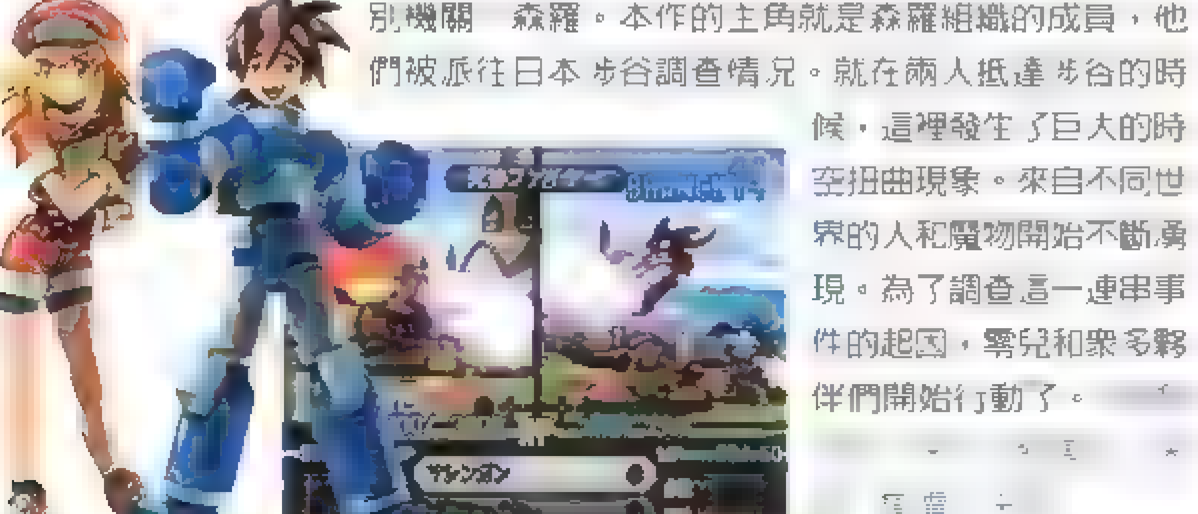




時空大暴走魔物盡出

NAMCO對CAPCOM 200位經典角色參戰

NAMCO與CAPCOM首次大規模合作的《NAMCO對CAPCOM》是集結了兩家公司大批知名角色夢幻級遊戲，近日兩家公司公佈了本作的片頭動畫。雖然本作中也有很多來自3D遊戲的角色，不過考慮到多數角色的出處都是2D遊戲，因此本作中登場的經典角色們都是採用2D設定，並且動畫也是2D的。負責本作動畫製作的是著名的動畫公司ProductionI.G。本作的故事發生在20XX年，世界各地突然發生了時空扭曲現象，很多城市都遭照封鎖城市指令而進入了戒嚴狀態。為了應對這種超常現象，政府組織了特別機關—森羅。本作的主角就是森羅組織的成員，他們被派往日本涉谷調查情況。就在兩人抵達涉谷的時候，這裡發生了巨大的時空扭曲現象。來自不同世界的人和魔物開始不斷湧現。為了調查這一連串事件的起因，零兒和眾多夥伴們開始行動了。





美式黑幫惡鬥遊戲

鐵拳？刀魂？的街頭動作遊戲

UrbanReign

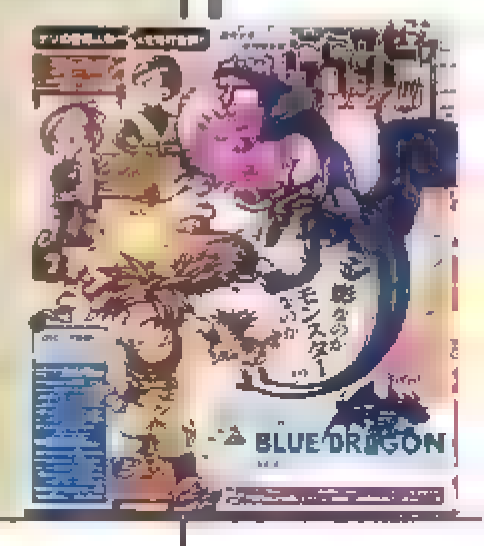
NAMCO日前宣佈將會推出一款叫做《UrbanReign》的街頭動作遊戲，該作具有相當濃的美版遊戲風格，不過並非NAMCO的美國組NamcoHometek，事實上，本作的製作組成員多數都是來自《鐵拳》和《刀魂》系列。目前NAMCO方面並未公佈本作的對應平台。《UrbanReign》的故事發生在一個虛構的叫作GreenHarbor的都市，這個都市有很多黨幫一直都在爭奪地盤，不過由於勢力相當，因此倒也相安無事。然而這種平衡很快被打破了，最大的黨幫之一Zapps中有人遭到綁架，Zapps懷疑此事由港人街女掌門人李貞芙所策劃，因此向其展開報復行動。（遊戲 …… 發售：未定

電玩漫畫大師集大成之作

微軟Xbox360主機的第一款作品有鳥山明撐腰

Blue Dragon

今年初宣佈加盟次世代XBOX2陣營時轟動遊戲界的阪口博信，目前他的第一款RPG遊戲已經確認名稱為《Blue Dragon》，而且找來日本漫畫大師鳥山明負責替遊戲設定人物造形。鳥山明的漫畫《七龍珠》銷售突破一億套、改編成全球30多種語言的紀錄至今仍是日本漫畫界之最，而鳥山明也有幫日本國民RPG《勇者鬥惡龍》系列設計人物造形，在1994年由阪口博信(SQUARE)、堀井雄二(ENIX)、鳥山明聯手開發的夢幻大作《超時空之鑰》，網羅了《FF》系列與《勇者》系列製作精英共同開發的超大型，震撼遊戲界，沒想到事隔十年阪口博信與鳥山明再度攜手合作，不過是開發次世代XBOX360主機《Blue Dragon》。這次微軟XBOX360主機真的來勢洶洶，一出手就是找來阪口博信與鳥山明聯手開發次世代RPG《Blue Dragon》，而這款RPG遊戲預計5月12日在日本召開的XBOX2新作發表會上正式公佈。



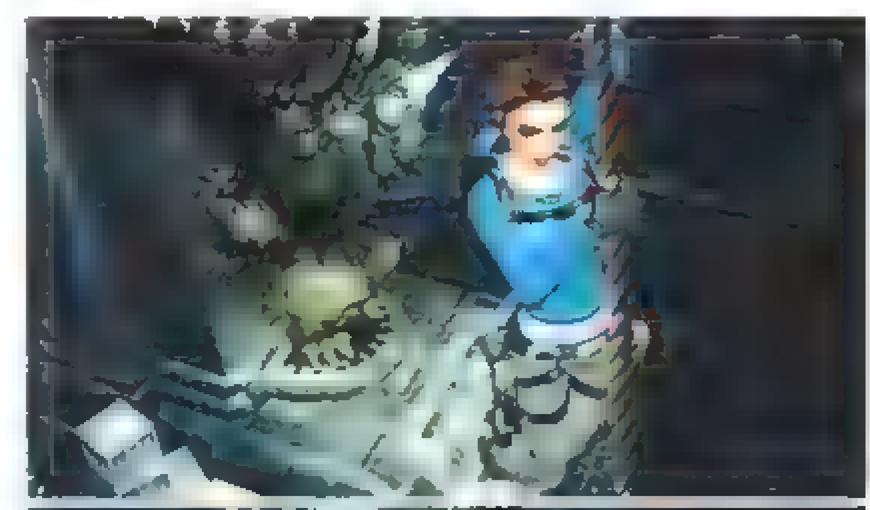
肩負拯救Eidos的艱苦任務

蘿拉又回來啦！古墓奇兵7 最新遊戲畫面曝光

Eidos的代表作《古墓奇兵》系列的第七代終於在日前公佈了最新的遊戲畫面，這次公佈的畫面讓玩家又回到了《黑暗天使》之前的時代，具有很濃的『古墓』經典感覺。本作由美國的水晶動力製作室開發，在遊戲開發的中途，《古墓奇兵》以及蘿拉的生父Toby Gard加入了水晶動力，並且接手本作開發的指導工作。本作中蘿拉的形象也有很大的改變，並且其多邊形數大幅增加，表情、動作等都會更加豐富。玩家可以從蘿拉的背後直接看到她所攜帶的幾乎所有武器。《古墓奇兵：黑暗天使》是公認的該系列最失敗的作品，該作的失敗讓Eidos遭受了巨大的虧損，也讓玩家們失望不已。為了能夠回到之前的方向，在開發中途，離開Eidos八年的Toby Gard又次加入了《古墓奇兵》的開發，製作組將之前系列作品全部打穿，並且收集了大批玩家和媒體的意見，力圖抓住傳統的《古墓奇兵》感覺。遊戲預計將在PC、PSP、PS2、Xbox以及Xbox 360上發行，發售時間最快是今年年底。









靈魂分裂！暴走的黑暗王子

更華麗的畫面 更帥氣的武打動作 波斯王子3

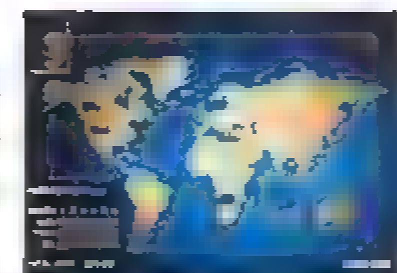
去年推出的《波斯王子2》估計於全球熱銷400萬套，有了這張傲人的成績單，很快的Ubisoft於日前又公佈了三代的遊戲畫面及部分資訊。這次《波斯王子3》故事設定在二代之後，主角波斯王子與女主角Kaileena歷經了時之島的冒險後回到祖國波斯，沒想到在首都巴比倫發生政變，叛軍甚至還把波斯王子視為敵人而通緝他，所以女主角Kaileena也被擄去，為了救出波斯王子，而波斯王子也只得想辦法打倒叛軍。這次三代的遊戲主軸在於善惡兩極化，因為波斯王子過度使用「時之沙」能力而讓他的靈魂產生分裂，而在他體內產生了黑暗版的波斯王子，但也因此玩家能分別操縱光明靈魂與黑暗靈魂的波斯王子來進行遊戲，而且兩個不同靈魂具有兩種完全不同的能力和武器。目前已知有包含PC PS2 XBOX NGC版本，其它更詳細的資訊會在五月的E3公佈。

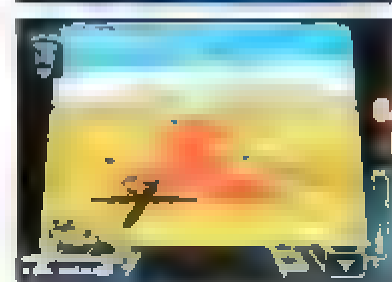


遊戲的大愛精神

飢民問題在 Food Force 中得解！

這是一款由聯合國世界糧食計劃署(WFP)提供的免費電玩遊戲，目的在讓全世界的玩家能藉由遊戲瞭解飢民，尤其是那些身陷戰亂地區者的糧食問題。在這款遊戲中，玩家將設法向飽受戰火蹂躪的虛構Sehylan島運送食品、尋找饑民、從直升機上空投救援物資、對付敵軍、並著眼未來建立起模擬城市式的農場計劃。這款遊戲可以在www.food-force.com網站免費下載。有興趣的玩家不妨前往下載。





幽默的美式動作冒險遊戲

流浪漢也能拯救世界 ---------- Bad Day L.A.





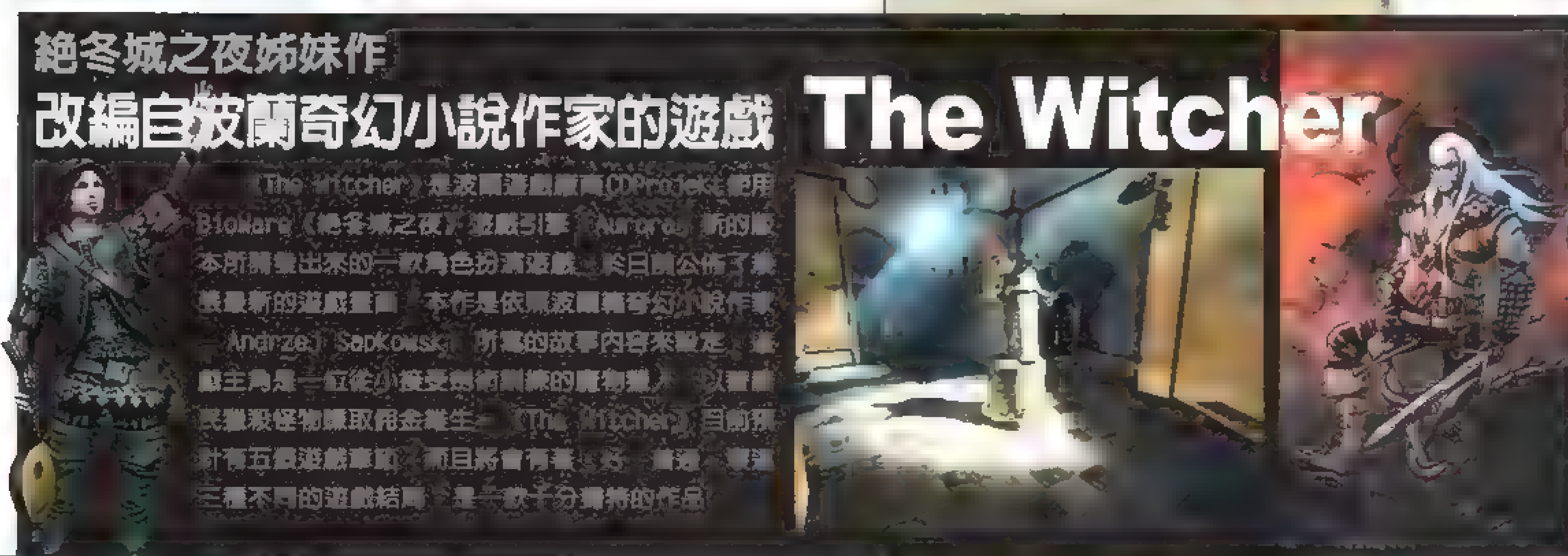
大家有沒有想過，在路邊不起眼的流浪漢有一天也會成為拯救世界的英雄！由美國McGee出品的《BadDayL A.》是一部曲折、離奇的喜劇式動作冒險遊戲。遊戲的背景設定為現代的洛杉磯城，安東尼曾經是一位成功的好萊塢經紀人，如今由於失去自信而生活落魄。他居住在一貧如洗的家中，與世隔絕，直到洛城遭受到殭屍、恐怖份子、地震等等各種天災人禍的襲擊。面對這些天災人禍，他只有隨機應變並利用環境的掩護來保障自己的存活，拯救這個城市以及那些他一向輕視的市民們，並且最終徹底擺脫在洛杉磯的這段倒霉日子。

人客呀～進來坐！

台灣有檳榔西施 美國有熱狗辣妹！

本作由Fuzzyeyes製作室開發，將會帶給玩家完全不一樣的感覺。本作除了頗具話題性的辣妹外，在系統上引進了營業模擬遊戲少見的一些新概念，例如：關係和時尚要素，玩家的主要目標是壟斷快餐業，而在遊戲過程中還要注意管理、訓練並且提高與辣妹員工們的關係。遊戲中將會提供很多相貌和性格各異的員工，並且有大量時尚道具和飾物可以選擇，玩家可以將自己的員工打扮得花枝招展，性感非常的用來吸引客戶。玩家還可以投資於廣告或者促銷活動，甚至還有營業間諜和暴走出現，玩家需要用多種戰略應對各種可能的情況，本作可說一款兼具養眼及耐玩要的遊戲。





絕冬城之夜姊妹作

改編自波蘭奇幻小說作家的遊戲 The Witcher

《The Witcher》是波蘭遊戲廠商CDProjekt使用BioWare《絕冬城之夜》遊戲引擎「Aurora」新的版本所開發出來的一款角色扮演遊戲，於日前公佈了幾張最新的遊戲畫面。本作是依照波蘭籍奇幻小說作家Andrzej Sapkowski所寫的故事內容來設定，遊戲主角是一位從小接受劍術訓練的魔物獵人，以替民獵殺怪物賺取佣金維生。《The Witcher》目前預計有五章遊戲章節，而且將會有善、惡、中立三種不同的遊戲結局，是一款十分看好的作品。



下載 RF 圖鈴開啟手機愛情密碼

讓 RF 神秘浪漫魔力開啟你的 愛情能量

即日起至 6 月底凡下載 RF 來電答鈴及圖鈴一次

就有機會獲得 *RF 限量週邊贈品組（200 組）*

RF 來電答鈴曲目

★050530	RF 震撼開場音樂
050529	練功必備曲
★050528	聖潔同盟克拉基地
050527	聖潔同盟克拉外圍
★050526	悠揚夢幻曲
050525	城外作戰曲
★050524	阿克雷提亞外圍地區
050523	貝爾德異界
★050522	貝爾托基地浩瀚曲
050521	貝爾托共和聯邦基地
★050520	貝爾托共和聯邦 -02
050519	貝爾托共和聯邦 -01

想看 RF 主題曲「The one」完整

版 MV 請到 HiNet・KKBOX 下載

http://kkbox.music.hinet.net/

（請先下載 HiNet・KKBOX 播放器，即可觀賞）

各家電信來電答鈴手機直撥下載

中華電信：手機直撥 700→按 1→輸入［下載代碼］→完成

台灣電信：手機直撥 800→按 1 選擇音樂→按 4→輸入［下載代碼］

遠傳電信：手機直撥 →按 4→輸入［下載代碼］→完成

和信電信：手機直撥 →按 →輸入密碼→按 選擇歌曲→按 4 輸入［下載代碼］

泛亞電信：手機直撥 →按 4 選擇代碼選歌→輸入［下載代碼］

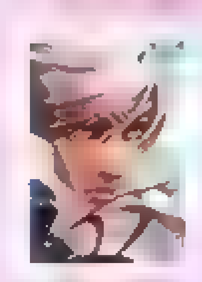
東信電信：手機直撥 →按 5→輸入［下載代碼］→按 下載設定播放對象後即可

亞太電信：手機直撥 560→按 8→按 4 輸入［下載代碼］

大眾電信：手機直撥 500→按 1→輸入［下載代碼］

RF 手機圖








下載【RF 鈴聲及手機圖】方法如下

遠傳電信	
	網站下載：http://chtmms.websurf.com.tw/mms/index.jsp 手機上網：請至 emome→圖鈴下載→MMS 圖鈴賀卡→電玩魔界
台哥大	
	手機下載方式：遊戲圖鈴→ RF online →至鈴聲點選【廣告強打曲 The one】PHS_J88 用戶請按［中／英］鍵、PHS_J95 用戶請按左側 Menu 鍵、PHS_J89 or PHS_J100 用戶請按 F 鍵開啟附件後，選擇儲存即可，隨後你可以直接設定成為您的待機鈴聲

◎注意事項◎





HiNet·KKBOX 音樂網



經典三國養成 RSLG 全新創意再出續章！

三國III立志傳

2003年，《三國立志傳2》讓多少玩家寫下自己的三國故事，經過兩年的構思研發，光譜資訊將於2005年隆重推出《三國立志傳3》，再敲戰鼓，這次玩家將以漢王劉備身份重回三國戰場，用你自己的隊伍改寫三國歷史。《三國立志傳3》仍是一款的單機角色養成戰略遊戲，靠招募人才、四處征討，一步一步完成三國霸業，而新增的網路功能，讓您的三國冒險更加精彩豐富！到底光譜加入了多少的創意和新玩意兒，我們現在就來瞧一瞧！

代理發行	光譜
發行日期	7月
遊戲類型	戰略角色扮演
遊戲售價	未定
語言版本	中文
適用平台	windows98 ME 2000 XP

SYSTEM REQUIREMENT

CPU	Pentium 500 以上
記憶體	128mb
硬碟	未定
顯示卡	支援Directx 並有32MB記憶體之顯示卡
光碟機	8倍速以上光碟機
音效卡	支援Directx之音效卡
官方網址	http www ttime com tw

新增的網路功能：單機網路兩相宜

網路打寶新模式，神兵利器大家蒐

三國英雄三度出征

《三國立志傳3》最大的特色就是新增的網路功能，在連線狀態進行遊戲，就會進入網路打寶模式。在網路打寶模式下，當玩家率領隊伍在地圖中冒險時，將會觸發更多更豐富的網路事件，可能是太黃山下有山賊出沒騷擾百姓、或是襄陽城中出現邪教祭壇。當你完成網路事件關卡之後，就能得到絕世神兵，這些寶物只有完成網路關卡才能得到喔！透過層出不窮的網路事件，玩家的隊伍將遭遇更多戰役也有更大的成長空間，而玩家的隊伍勢必要作出更多的組合，才能應付千變萬化的網路關卡。當然縱使在單機模式下，玩家仍然可以完成所有的主線劇情，體會全新的三國冒險。為了取得神兵利器，斬妖除魔平天下，您的三國英雄們將三度出征，寫下他們的三國故事。



▲打仗打到蠍子身上來了！



▲兩軍對壘，戰事一觸即發

更豐富的裝備系統

魔法裝備、高級裝備、神奇套裝、神秘古文組合

滿足您收藏的樂趣



▲哇！這船可是剛買，這下都報銷啦！

▶琳瑯滿目的武器裝備任君挑選

為了讓網路打寶更有樂趣，光譜精心設計出更有深度更豐富的裝備系統。首先是全新的裝備字首機制，將會產生各式各樣的魔法裝備，能夠增加生命的「不朽」盔甲、能夠增加攻擊力的「強力」長刀，您可以依隊伍的需要自行搭配，提升整體的戰力：在網路關卡中，中國名匠所打造的高級裝備：呂布的方天化戟、荊軻刺秦王的魚腸劍、神話傳說中的如意金箍棒，都將一一現世，再展鋒芒。還有散落在神州四處的神奇套裝，當你蒐齊所有的套裝配件，會依套裝特色產生不同的加成效果！這樣還不過癮？在所有的裝備中都刻有一個古文字，象徵陰陽、五行、八卦，這些中國老祖宗的大智慧，經過組合排列，將會啟動隱藏其中的神秘力量。所以喜歡打寶收藏的玩家，不怕你不想蒐，只怕你蒐不完，這些透過網路關卡才能取得的高級裝備將高達數百種，這還不包括變化多端的神秘古文組合喔！

出場人物介紹



劉備

多情重義愛流淚，江湖人稱大耳兒的便是在下了。另外我要特別在此鄭重聲明，雖然我很可愛，但可絕對不是隻兔子喔！



關羽

誰？誰說我臉紅是酗酒造成的？那些都是劣質媒體的惡意中傷，大家千萬別聽信！真正的實情是我～上台會害羞…



張飛

想打架嗎？找俺就對了！如果你贏的了，俺頭上的虎頭帽和手上那兩隻貓咪你打包帶走就是啦！



諸葛亮

三國第一軍師就是我本人，不信嗎？看看我頭上那頂睡覺也不脫的帽子，就知道我「臥龍先生」的稱號可不是浪得虛名的喔！










古木弓


將軍盔
殺手面甲


連珠巨弩


道冠


直排輪

風格迥異三系法術 攻擊 弱化 輔助各有擅長

掌握天時進入戰局、改變天機傷害減半

讓你變化出更多戰術

▲這是什麼法術？好大的一支棍啊！

這次《三國立志傳3》的法術系統分成天、地、人三系，每一系法術都有迥然不同的功能定位，天系法術是攻擊的王者，看是從天而降的火球術、區域攻擊的風陣術、還是縱向攻擊的水箭術，都可以直接削弱敵人的生命；地系法術最擅長降低敵人的戰力，荊棘術降低敵人的防禦力，使你的攻擊造成更大的傷害，甚至還能召喚石巨人協同作戰；人系法術擅長強化己方戰力，例如：協防術可以提升友軍的防禦力，而治療術更是戰場上不可或缺的救命法寶。三系法術各有春秋，而戰場上氣候的因素也會影響戰局，如果是雨天你的火系法術傷害會減半，而平時攻擊力最弱的水系傷害法術卻立刻增強三倍，如此您原本一隻擅長火系傷害的隊伍立刻陷入了困境，所以選擇最有利的戰場氣候進入戰局，甚至是因應天候改變出戰隊員變化戰術，像諸葛亮一般掌握天時、改變天機！

長 短 射 鏈四類兵器各有優劣

掌握地勢高低、攻擊方位的攻擊效果

創造攻擊優勢

二代除了保有長兵器、短兵器、射兵器外，這次又新創另一類型的攻擊－鏈兵器。鏈兵器可以環狀攻擊週遭的敵人，當被敵人包圍時就是使用鏈兵器的最佳時機。此外地勢高低和攻擊方位都會影響攻擊效果，從高處打低處會有傷害加成，而從背後攻擊會比從正面攻擊更有效率。長兵器巷戰、短兵器近身、射兵器遠攻、鏈兵器突圍，了解四種兵器的優劣並且掌握地形方位，都可以創造出更多的攻擊優勢喔！


▲你們打歸打，可別用髒了我新買的棉被啊！

糜竺

我不僅風流倜儻又多金，而且還是個貨真價實的國舅，想當年那大耳兒窮途末路，我只貼了點嫁妝，就把獨守空閨二十餘年的妹子嫁給他了。

蔡文姬

奴家雖然身為名門閨秀，但命運實在坎坷，不僅曾遠嫁番邦，還換了三任丈夫，如果不是曹丞相開恩，可能就會換第四任了，我歹命啊。

趙雲

經常有人問我，為何百忙之中總要拼死護那扶不起的阿斗？不瞞您說，其實阿斗才是我親生兒子的玩伴。

[illegible]王

你們這些漢人，老是看不起我們蠻人，罵我們笨，其實你們更笨，老實告訴你們，「七擒孟獲」是假的，我們早在第一次被捉就投降了，後面那六次是你們自己言語不通以為我們還沒投降。

COVER STORY

自由調配隊伍三國英雄納入麾下
上課學習鍛鍊將領、把握機會拜訪名師
培養你的平亂常勝軍

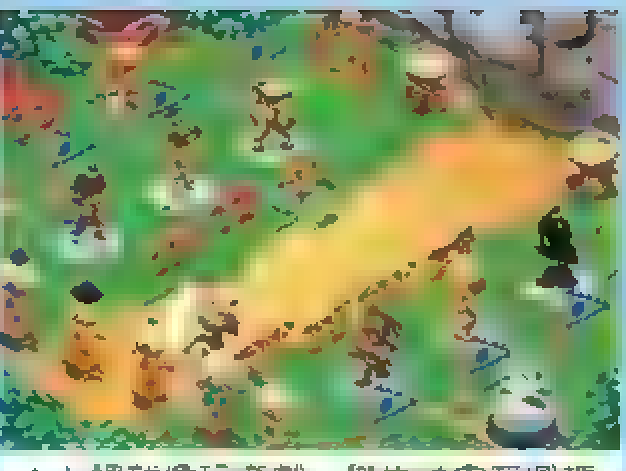
有別二代的三線發展，三代玩家只能以劉備的角色開始你的三國霸業，但三代破除了歷史的框架，你將可以雇用任何三國角色加入你的隊伍，就你打下鐵桶江山，五虎將玩膩了嗎？組隊娘子軍吧，貂蟬、祝融夫人、美女孫尚香，也是一樣不讓鬚眉。而三國戰神呂布也有機會納入你的麾下，為你效力。而鍛鍊你的將領，除了平時靠打仗，上課學習一直是《三國立志傳》的人物養成的重點，三代做了些許變化，首先，你必須在有學堂的城池才能上課，因此學習的時間就變得格外的珍貴，還新增拜訪名師的功能，當該城也有名師停留時，你得把握機會向名師請益，如此你隊伍的技能將可以大幅成長

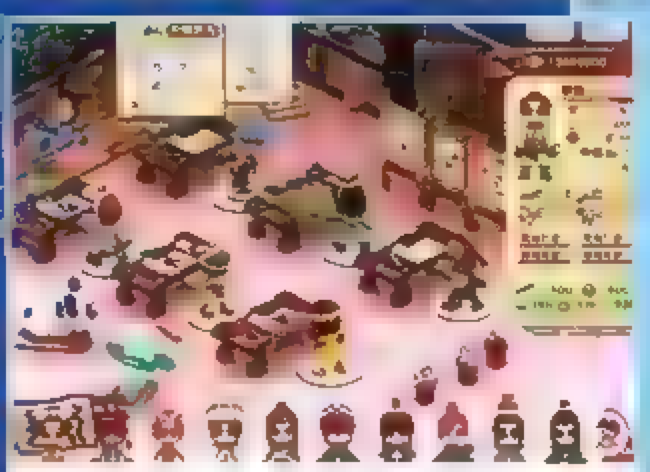
奇幻可愛的遊戲風格
遊走幻想和史實的劇情關卡
打造充滿想像力的三國世界

光譜的美術小組這次投入更多的精力，創造出充滿奇幻風格的三國世界，可愛的娃娃兵造型，令人讚賞的動作，驚奇壯美的場景，以及存在每一處令人莞爾的小細節，絕對讓玩家耳目一新！為了創造更多的自由度，劇情穿插在幻想和史實之間，你會遭遇到肆虐的黃巾賊，但在赤壁戰場卻要與東吳大軍會師，你也會擊敗挾天子以令天下的董卓，卻也會在古神木上與大蜘蛛周旋。充滿想像力的豐富劇情，絕對讓你玩過的三國新世界

三國財富轉到少棒、麻將也能通
透過網頁平台，交易寶物裝備
神奇的郵寄寶石系統

《三國立志傳3》還提供網頁交易的服務，所以你在三國世界打到的奇珍異寶，都可以拿到交易網站來販售，也可以和其他的玩家們交易戰利品喔！交易網還提供許多好用的功能，如站內搜尋、宅購交易、交易物品管理等等…網站交易的單位是「光譜寶石」，這些寶石同樣只能在網路關卡中才能得到，玩家們可依市場機制自訂售價。另外一項創新的服務，就是近期光譜推出的遊戲如青少棒揚威記2、麻將學園都有支援寶石郵寄系統，如此玩家們可以在不同的遊戲中分享打寶成果，老爸在麻將學園中贏得的寶石，可以寄給弟弟買把好球棒，弟弟在青少棒贏來的寶石，就送給在三國創業的爺爺招兵買馬囉！

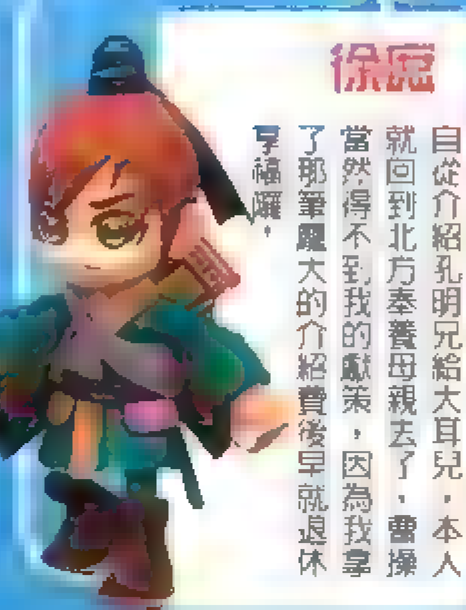

▲上課就像玩遊戲，學生才會有興趣


▲這裡是學堂，可不是托兒所。


▲雲層後的蜘蛛虎視眈眈，大家小心囉！


▲打工賺錢也是要看手氣


袁紹
我乃眾領群豪討伐董賊的關東盟主是也，生平最恨兩件事，一是有人懷疑我生性多疑，二是有人懷疑我知道有人懷疑我生性多疑。有人懷疑嗎？


徐庶
自從介紹孔明兄給大耳兒，本人就回到北方奉養母親去了，曹操當然得不到我的獻策，因為我享了那筆龐大的介紹費後早就退休享福囉。


徐晃
關羽能夠水淹七軍威鎮華夏，那是將軍我高抬貴手，因為自從赤壁戰後，只要聽到「船」的音我就開始「晃」了，連「床」都會暈啊。

羌族戰士
只有一首歌可以形容我們的英勇，「科學的武器在身上，身材高高的幾十丈，不怕刀，不怕槍，勇敢又堅強」。



讓我們一起來看看二代目有什麼樣的新變化吧！

GAME INFO

製作開發	Sierra Entertainment
代理發行	利迪爾科技
發行日期	5月16日
遊戲類型	即時戰略
遊戲售價	NT1290元
語言版本	中文
適用平台	Windows98 ME 2000 XP

SYSTEM REQUIREMENT

CPU	Pentium4 1.5GHz同等級或以上
記憶體	256MB以上
硬碟	1.5GB以上
顯示卡	nVIDIA GeForce2以上或是相容於DirectX 9.0c，具備64MB以上記憶體支援硬體T&L以及Shadow Pixels功能
光碟機	8倍速光碟機
音效卡	相容於DirectX 9.0c
官方網址	http://www.leadinia.com/pc/ee2

一萬兩千兩百年的征戰

說到文明，就不禁讓筆者想到《Sid Meier's Civilization 》，一套讓你從遠古時期玩到移民太空的策略遊戲，其好玩程度實在難以用鍵盤來表達，看著自己的文明慢慢的成長，發展出各種科技，遊戲內容的豐富性以及帶給玩家的成就感其樂無窮，當《世紀帝國》推出的時候，讓筆者感動之餘內心出現了些許空虛，城鎮中心升級到第四就停住了～沒有新科技發展、沒有新單位了，剩下的就是生產再生產、收集再收集。直到《世紀爭霸》的出現，才再次打動筆者空洞的幼小心靈。能夠從遠古玩到未來，真是件很棒的體驗，而這次二代的推出，鎖定的時間點稍稍往近代拉了一些，從原本的500.000B.C到10.000B.C，換句話說少了蠻荒時代拿石頭丟長頸鹿的畫面，不過這對遊戲樂趣沒啥影響，因為二代巧妙的將各文明生產攻城戰鬥單位的時間稍稍往前調整，換句話說，多人連線對戰時，玩家可以在開局後較短的時間內發動首波攻勢，讓遊戲節奏更快速也更有挑戰。



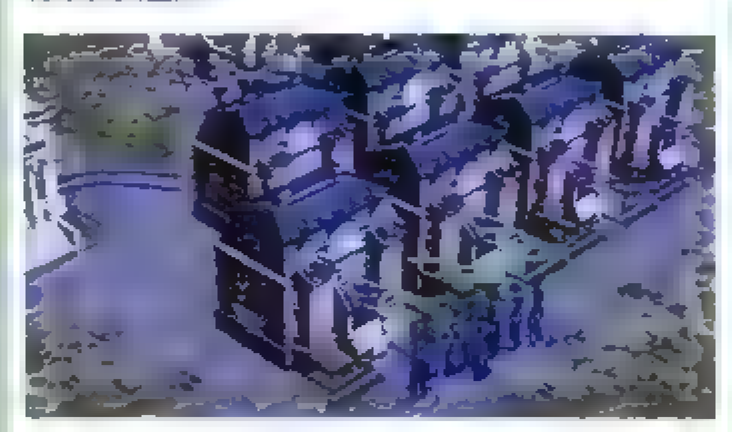
▲進入合成時代之後，就可以開著機器人殺進殺出的，這才夠爽快啊！



有辦法出核彈轟炸機的話，可說大局已定囉。▶



▲電腦對手的對白替緊張的對戰過程中增添許多趣味。



▲每個文明的建築物特色在二代中也有所進步，像這就是一般的美國房屋。

15個紀元

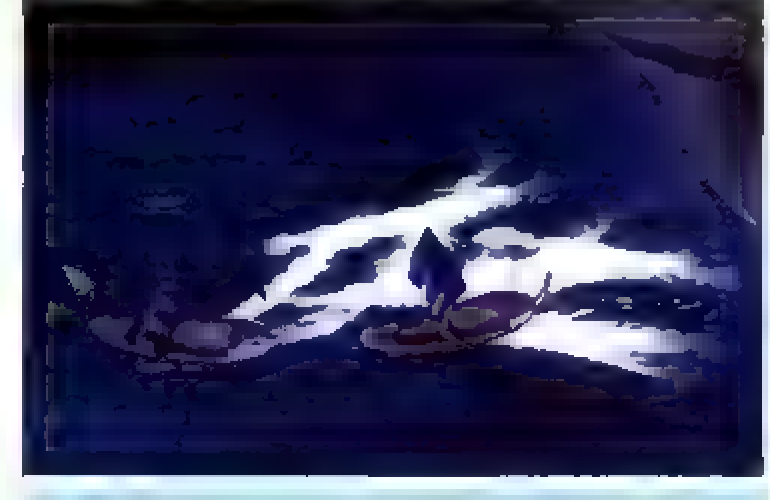
《世紀爭霸II》和前代同樣以紀元別來區分文明的科技水平發展，想比別人早點出坦克就要靠科技研發的速度，要加快科技研發就要有發明燈泡指數（科技指數），科技指數的獲得須透過大學或是寺廟來製造，當玩家科技指數足夠發展新科技時，畫面上會有閃爍的燈泡提醒玩家該選擇新科技來發展了，而想要進入下一個紀元，玩家必須在現有的紀元中研發完成6項科技，當然玩家也可以繼續待在目前的紀元，研發出更多的科技，你研發的科技愈多，你的文明的力量就更為強大，不過快速的進展到後期的紀元也是有好處的，畢竟新紀元可以生產的軍事單位，可是比前期要來的強很多，所以如果你的進展速度比你的對手快，你就佔了優勢。這次紀元最高同樣來到未來世紀，只不過由原先的奈米改為合成時代，這個紀元同樣可以生產出昂貴、攻擊力強大的機器人單位，只是在多人連線對戰中打到出機器人的時候，通常都表示這局已經差不多快結束了，除非你一開始設定在後面幾個世紀。



世紀爭霸II

筆者有話說

有很多玩家在回函中表示希望介紹PC單機遊戲的時候，可以連同該遊戲所需要的硬體配備一併列出，方便玩家作為參考，關於這一點筆者倒有些話要說。目前PC遊戲原廠所開出來的最低需求，只是能夠保證說玩家可以在這樣的配備下可以順利的進行遊戲，並不保證玩家所得到的畫面有多細緻、有多華麗。這就像你去買光碟時，看見印刷精美的封面上打著「保證封面對人」，但是買回家一放才發現馬賽克大到連臉都看不清楚，那種無奈感真讓人打擊很重，同理，套用到遊戲所標示的最低需求時，意思差不多是一樣的，總之，基本配備並不保證玩家能夠獲得良好的畫質享受，那該怎麼辦呢？以目前來說，想好好玩遍目前的PC單機遊戲，在這裡我們還是呼籲大家有錢能買多好就買多好，沒太多錢建議基本配備方面還是要有個Pentium 4 2GHz的水準，主記憶體512MB、顯示卡有個ATi 9600XT或是nVIDIA 6600以上都很不錯。有點離題，趕快回到《世紀爭霸II》，會提到硬體需求自然表示這和本作有關聯囉！《世紀爭霸II》經過幾年來的演進，遊戲畫面自然有相當程度的進步，不過玩家也不用太擔心硬體需求，如果說配備不夠好的話透過設定功能，可以將各種特效、光影、水波紋、模型精緻度等選項暫時關閉，同樣可以享受到橫跨15個紀元的爭戰故事，連線對戰中同樣可以保持一定的流暢度。



▲二代的遊戲引擎，對於各項細節的呈現更細膩些，水面反光以及水波紋效果也相當逼真。

更多新增的文明

《世紀爭霸》從一代推出以來，證明了就是要設計成適合多人連線對戰的形式，否則Stainless Steel何必找來一堆《AOE》、《AOK》的隊對戰高手來參與設計。《世紀爭霸II》雖然換了工作室，不過玩家們倒是完全不用擔心，因為Mad Doc Software可是一家開發經驗豐富的團隊，他們除了製作《世紀爭霸》的資料片之外，《Dungeon Siege：Legends of Aranna》也是出自於他們之手。這次二代的推出，針對各文明之間的特色有了更好的表現，各文明之間除了在一些成長屬性上有所差異之外，就連文明建築物外觀以及軍事單位方面都有很大的進步，讓各文明之間的差異更明顯，而不是像過去利用文明點數讓玩家自己設定。這次可選擇的文明共有14個，每一個文明都有三種特有單位，為了顧及整體的平衡性，這些特有單位固定會在第1、6和11紀元時會出現。



◀這段時期的中國軍事領袖，看樣子應該是關羽沒錯吧？



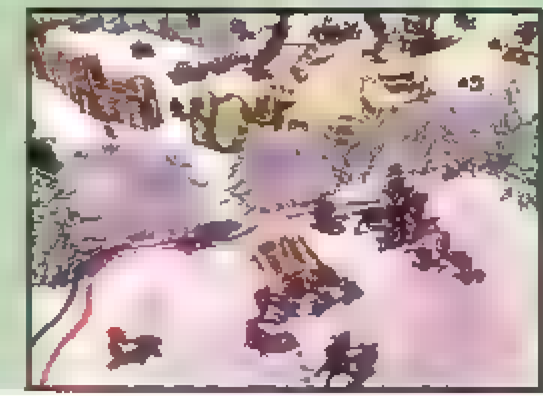
不同時期的領袖外觀也會有所不同，玩家可以多觀察。▶

讓人殺到眼紅的軍事單位

由於《世紀爭霸II》橫跨的時間相當長，其中可以生產指揮的軍事單位自然很多，加上這次文明特有單位的出現，讓二代在連線對戰上的變化更多，不過雖說文明特色與特有單位還部分被加強了，不過在製作公司的調整下，整體文明的平衡性還是相當不錯，因為遊戲對於影響勝負的關鍵有所保留，也就是說這些特有單位雖然是該文明的優勢，但這些優勢還不足以讓你只靠他們征服對方，玩家還是得要拿出自己的戰略實力才行。針對軍事單位來說，《世紀爭霸II》在變化性上絕對遠超過《世紀帝國》系列作品，尤其是10～15紀元，我們認為這段期間是《世紀爭霸II》遊戲中最有趣的，因為從一般步兵到坦克、反戰車炮、飛機、轟炸機、攻擊機、主力戰列艦、航空母艦…等等。指揮陸海空三軍協同作戰，這種對方出大炮，我出坦克；對方出航母，我出核彈轟炸機的對戰快感實在是其他即時戰略遊戲所無法提供的。

全力發展科技

《世紀爭霸II》獲勝的關鍵是什麼？其實有玩過一代作品的玩家心中應該有個底，想在連線中獲得勝利，一切的根本將圍繞在科技上，因為《世紀爭霸II》所強調的就是文明演進，新科技的發明將帶動各項生產，從基本的食物、木材、礦產的收集速度到新軍事單位的生產，都受到所屬文明水平的高低而發生差異，所以囉，要獲勝就得要在科技發展上多動點腦筋，如何影響對手該科技點數、收集資源，加速自己的發展，將是入門的第一課。



COVER STORY

領土概念的導入

除了前述的文明特有單位、各文明建築特色、單位外觀等等皆有修正之外，這次終於也將市場給設計進去了，現在玩家可以透過市場機制自行調整各項資源的數量，舉例來說，印加帝國生產黃金的速度較快，利用此一優勢大量生產黃金然後利用市場機制換取其他資源。另外就是領土的觀念，現在城鎮中心必須依照領土範圍來做劃分，單張地圖上會劃分好固定數量的領地範圍，一個領地範圍之內只能有一座城鎮中心，領地內有獨立資源，由於《世紀爭霸II》設計一座城鎮中心範圍內只能建造一座大學和寺廟，所以領土觀念的導入，將提升玩家對戰時對土地的爭奪，而不像過往只是將重心放在生產大軍的作戰。

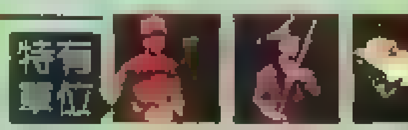


全中文強勢登場

[illegible]有相當的修改與設[illegible]戰與變化性，而且在單機模式中，還提供了人類歷史上的經典戰役，其中還包括[illegible]內建的地圖產生器[illegible]連線對戰，絕對能滿足喜歡研究戰略的玩家，加上全中文化[illegible]簡單易上手的操作方[illegible]

14大文明

美國


特有單位

拓荒者 / 民兵 / M18地獄貓

◆提供自由企業的培養計畫，商路產生的黃金增加25%。此外，戰鬥機、戰略轟炸機與轟炸機能造成的傷害值增加25%。

阿茲特克


特有單位

[illegible]

◆精通探險。靠著這個能力，單位的移動速度不會受到天候不良所影響。輕型火砲的傷害力也增加了25%。

巴比倫

特有單位

亞述弓手/馬姆路克/沙漠勇士

◆第一個制訂律法的民族，他們的特質就是法治。靠著法治，間諜回復能力的速度提升25%。輕步兵可以造成25%的額外傷害。

英國


特有單位

德魯依教徒,輕騎兵,MI-6情報員

◆貿易專家也是海上的霸主。碼頭和市場成本減少25%。而英國的大戰船、戰艦和主力艦的傷害值比其他文明的大戰船、戰艦和主力艦要高25%。

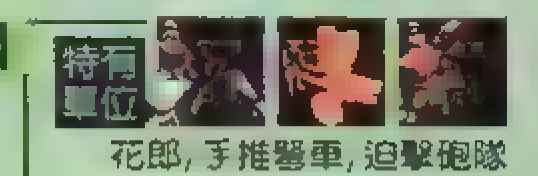
德國


特有單位

野蠻人/[illegible]

◆德國的特質在於合成物質。他們十分精通於開採特殊的資源，因此所有單位需要的資源數量降低25%。另外，重步兵也有25%的額外生命。

韓國


特有單位

花郎,手推弩車,迫擊砲隊

◆韓國人的特質在於文化獨立。韓國單位的意志力特別強韌，而要使他們變節的時間要多25%。大部份的重型騎乘單位可以造成25%的額外傷害值。

中國


特有單位

諸葛弩 / 龍砲 / 96式戰車

◆中國的特質在於地方長官。靠著這項特質，城市中心的造價便宜25%，而且重步兵有25%的額外生命值。

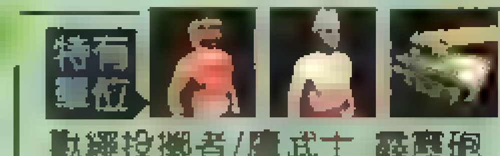
希臘


特有單位

重裝步兵 拜占庭長矛兵 游擊隊員

◆蘇格拉底的哲學源自於希臘，而且它對文明有決定性的影響。大學成本降低25%，而且輕步兵的生命值提昇25%。

印加


特有單位

數繩投擲者/鷹武士,霹靂砲

◆黃金之城是印加的表象，所以人民採收黃金的速度提昇10%；而且輕步兵的生命點數也增加25%。

日本


特有單位

日本武士/忍者/零式戰鬥機

◆武士道駕馭了日本文化。軍營和馬廄的造價降低25%，而戰鬥機與戰略轟炸機的傷害值增加25%。

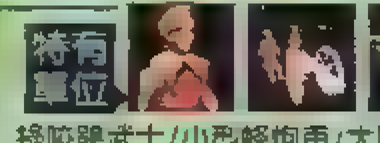
埃及


特有單位

皇家戰象,貝都因人 埃及步兵作戰車

◆埃及的特質在於紀念碑，可以讓埃及人以便宜25%的代價來建造世界奇觀。輕型騎乘單位擁有25%額外的生命值。

馬雅


特有單位

綠咬鵑武士/小型蜂炮車/太陽火箭車

◆在神秘力量的祝福之下，馬雅的間諜和祭司回復能力的速度提昇25%；而且間諜與祭司的生命值也有25%的加成。

羅馬


特有單位

羅馬方盾兵,僱傭兵,阿迪提

◆羅馬人以有紀律的方式作戰，以及專業軍隊著稱。羅馬人的能力是兵法。藉由兵法，軍營與工作坊的造價降低25%，而重步兵可以造成25%的額外傷害力。

土耳其

特有單位

皇家戰象 貝都因人,埃及步兵作戰車

◆著名的君士坦丁堡就是土耳其人能力的最佳證明，他們最拿手的就是防禦工事。城牆、城門與城塔的成本都降低25%，而城牆的生命值也提升了25%。另外，重型火砲可以造成25%的額外傷害。





神諭外傳
中文版
在地獄的深處 仰望天堂
體驗前所未有的奇幻冒險
囚禁在地獄絕境的聖戰士，脫逃的唯一希望，竟然是勢不兩立的死亡騎士
正義與邪惡的矛盾、龐大深軟的劇情、完全精緻中文化
BEYOND DIVINITY
NOT INTENDED FOR RENTAL PURPOSES
英特衛多媒體
INTERWISE



神鬼制裁
THE PUNISHER
對付惡人 我有一百種方法讓你後悔生在這世上
化身全美最凶悍的英雄「制裁者」，使用各種暴力酷刑來折磨壞蛋！
18
英特衛多媒體
INTERWISE
MARVEL
THQ
www.thq.com
限制級：未滿十八歲之人不得購買





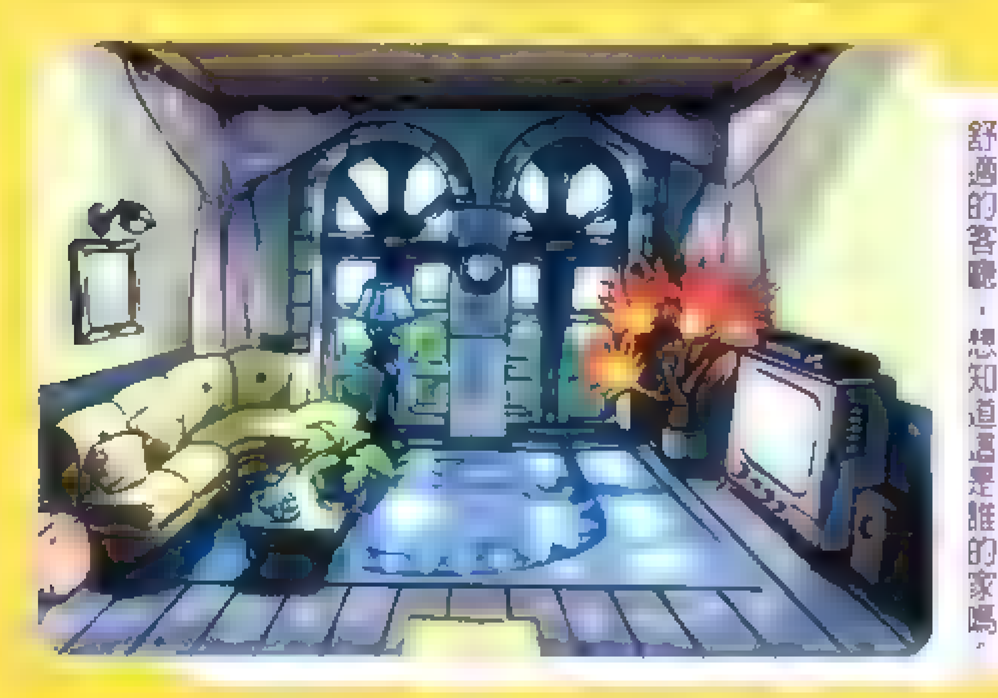
到了現在，離《阿貓阿狗2》在暑假與各位見面已經不遠了～經過前幾期的介紹，大家應該已經瞭解《阿貓阿狗2》是一款多麼有個性的遊戲了吧？！雖然距離它上市還有一段時間，但是別著急，等到假期你才有充裕的時間去遊覽整個木桶鎮嘛！先看看相關的介紹解解饞吧，這裏還有最後一批驚世駭俗絕世絕版限量收藏連製作者都沒有保留的絕密資料要揭露呢！



時空傳送龍捲風？！

時空傳送門

據專家分析，《阿貓阿狗2》龍捲風是通向另一個時空的傳送門，不過這個「傳送門」通向的可不是童話《綠野仙蹤》裏的OZ國，而是十多年後一個叫做木桶鎮的鄉野小鎮。雖然只是一個小得不能再小的鎮子，其中發生的離奇事件卻足以讓你眼花頭亂哦！你以為又是鎮民被怪物襲擊、鎮上出現傳說中的勇者拯救世界嗎？NO～NO～NO！如果只是那樣，它會受到這麼多玩家的熱烈關注嗎？所以在此我要慎重提醒各位，木桶鎮發生的一切都會超出你們的想像！還以上一次《阿貓阿狗》系列的一號龍捲風為例，從木桶鎮返回的人都經歷了些什麼呢？



舒適的客廳，想知道這是誰的家嗎？

人心污染計畫

那些有幸經歷第一次《阿貓阿狗》冒險的人，常常一邊狂笑，一邊講著這麼一段故事：在大都市生活的少年樂樂回到故鄉時，發現木桶鎮已經不再像記憶中那樣寧靜安詳。為了維護鎮上的安寧，樂樂通過北區大戰降服了作亂的貓群，用音樂盒打敗了蠻橫專制的老師、木桶教皇…，最後卻發現這一切都是大都市企業為商業營運而進行的「人心污染計畫」。樂樂在好友阿康、阿吉、天使貝蒂、閃腰婆、快刀張三、警探天狼星等人的說明下，打敗了捕狗隊、玩具軍團、惡魔、玩具王等一系列敵人，而且成功阻止了威脅木桶鎮的陰謀後，鎮民們不記前嫌，向被火山爆發毀滅的大都市鋼塔體拉伸出了救人援手…



玩具店，店主是前代玩具師的弟弟？

卡通渲染

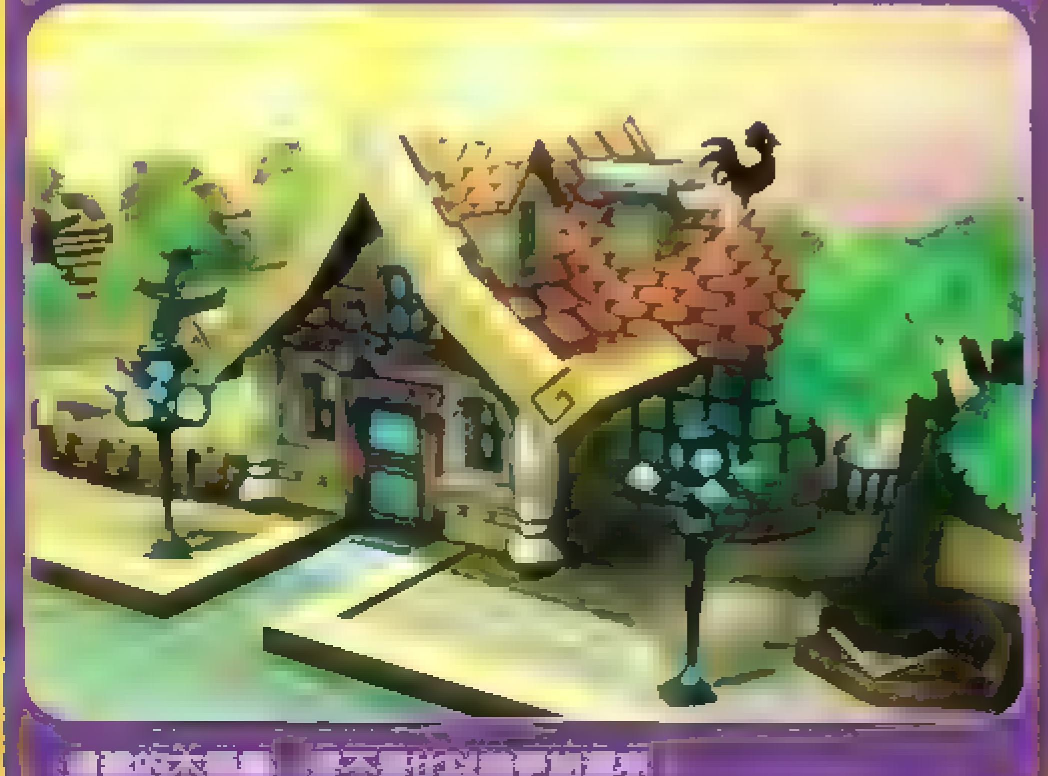
除了以上這些，木桶鎮的風貌也和你見過的任何地方都不同！上一次前往木桶鎮時，那裏是一個充滿了卡通氣息的小鎮，誇張的房屋、鮮豔明亮的色彩，就像動畫中的場景；而這一次，重建的木桶鎮雖然增加了不少新的建築，但是鮮豔的色彩和簡潔的線條完全保持了以前的特色，這種特殊的風貌被專家稱為「卡通渲染」！有了卡通渲染保證畫面的風格，3D技術就得以在木桶鎮發揮它的作用，現在我們可以上看下看左看右看，把以前只能從一個角度看的房子看個夠了！想去那個到處都是卡通美景的小鎮看看嗎？那就不要錯過《阿貓阿狗2》！



木桶鎮教堂中新出現的天使雕像是——？

注意到了嗎？

這些事件中有大量我們以前從沒見過的要素！比如貓群和狗群的北區大戰，用音樂盒攻擊敵人，連捕狗隊之類普通生活中的角色，也成為了富有個性的敵人，而且據最新的資料顯示，《阿貓阿狗2》中這些匪夷所思、搞笑誇張的要素只會更多！所以即使是對RPG有多年研究的老鳥，恐怕也會有進入一個全新世界的感覺～想像一下吧，不遠的未來，鄉下的小鎮，按照自己作息習慣活動的NPC…，哦，那邊有幾位冒險經驗豐富的勇者已經在購買《木桶鎮旅遊指南》了！



超首選 阿貓阿狗2

守護家園！

中心目標

《阿貓阿狗2》龍捲風的中心目標將是「守護家園」。別以為守護這麼一個小鎮就是件容易的事，木桶鎮的麻煩多著呢！鎮上的貓貓狗狗有打不完的架；大都市裡許多唯利是圖的商業集團仍想佔領木桶鎮的市場，PSN集團和彩虹食品企業不斷在鎮上舉行促銷宣傳活動；新任鎮長為了木桶鎮的發展，開發木桶鎮充滿田園風光的西區，不僅讓鎮民議論紛紛，自己也為後繼資金問題而頭疼，這些讓大人都不知如何是好的難題，能不能被希望故鄉永遠保持寧靜原貌的幾位少年解決呢？



時尚、高貴、可靠，我是說樂樂的新手錶

重要的伙伴

除了這些動物，善於研究發明的天才少年阿吉和活躍的運動少年阿康也是樂樂可以信賴的夥伴～面對受到威脅的環境，阿吉的發明一定能提供不少的幫助，這個小小年紀就將《相對論》玩弄於股掌之間的少年幾乎沒有做不出的機器和工具；至於阿康，他不僅是戰鬥中的強力夥伴，而且很多時候那根三寸不爛之舌也是非常有用的，不過，他的注意力轉變速度也和動作一樣快，對他你可得盯緊一點啊！

這位就是傳說中的木桶小隊開發部長阿吉！

貓狗合流

為了保護這個小鎮以及鎮上的貓貓狗狗，我們的主角樂樂可以利用他能和動物交談的天賦，設法獲取各方援助。不過要貓同狗講，讓這兩種天性不合的動物攜手合作，你可以想像一下那是件多麼脊痛而頭疼的事！和這些貓貓狗狗打交道，就需要注意它們的習性。木桶鎮的貓狗之間不僅有持續了超長時間的「種族衝突」，而且，這些貓貓狗狗可不是通常的寵物，不能把它們簡單地統稱為「貓」和「狗」，它們獨特的個性和豐富的思想絲毫不亞於人類。同樣是狗，整天只想著吃的大飯桶和長大後智勇雙全的地瓜就完全不同；一樣是貓，嬌貴的公主會要求一切都遵照貴族的禮節，而邋遢的鼻涕蟲整天就知道甩著鼻涕在街上跑來跑去。在木桶鎮，你可以招惹鎮民，反正大人不會和小孩子計較，但是千萬不能招惹這些個性強烈的貓貓狗狗，否則要與它們化敵為友，就必須花上不少時間和貓食狗糧了⋯。

消失的大米

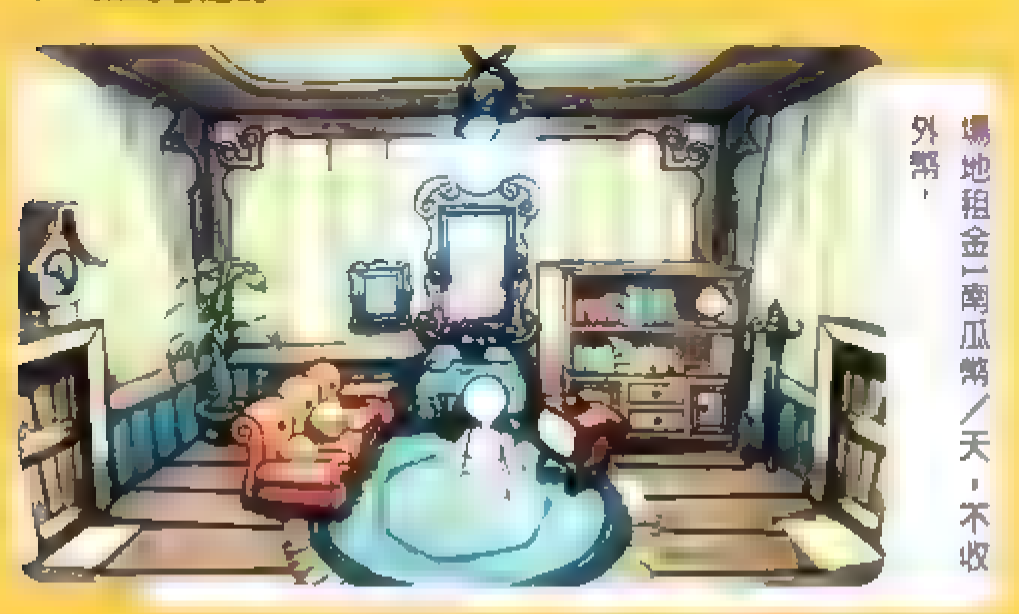
玩過前代的玩家應該都記得，木桶小隊除了這三名少年外，還有那些可愛無比的貓貓狗狗，而最搶風頭的，就是那只常常語出驚人的賤狗一大米！不過，《阿貓阿狗2》中它可不會登場了一別緊張、別緊張～大米雖然因為參與救災行動去了蝦格艃拉，但是木桶小隊也將補充一位各方面與大米相比，都毫不遜色的狗中明星！想知道它是誰嗎？哼哼，期待下期報導中它的閃亮登場吧！這回就瞻仰一下它的容貌先～

這是大米嗎？還是⋯⋯？

阿康是值得信賴的夥伴，有美女在場時除外⋯

木桶小鎮五臟俱全

木桶鎮雖然人口不多，但小小一個鎮上，就有拯救世界協會、木桶協會、海盜協會等眾多組織，這些組織的成員可都有著自己的信念。他們或者狂熱地投身于維護世界和平的理想，或者在平靜的生活中養成了整天不離電視的獨特癖好…，木桶鎮總共也就三百左右的人口，再加上每個鎮民都有自己的特點，在這個鎮上稍微待上一段時間，走在街上都能一眼認出對面走來的是誰啦！當你已經把木桶鎮當成了自己真正生活過的一個地方，一定會從心裏希望守護這個平靜的小鎮，希望永遠陪伴著這些貓貓狗狗過著愜意的田園生活。為了這個目標，陪伴樂樂、阿康和阿吉組成的木桶小隊，揭穿大都市企業唯利是圖的陰謀吧！這雖然是一場漫長的冒險，但你也一定會樂在其中、樂而忘返的！

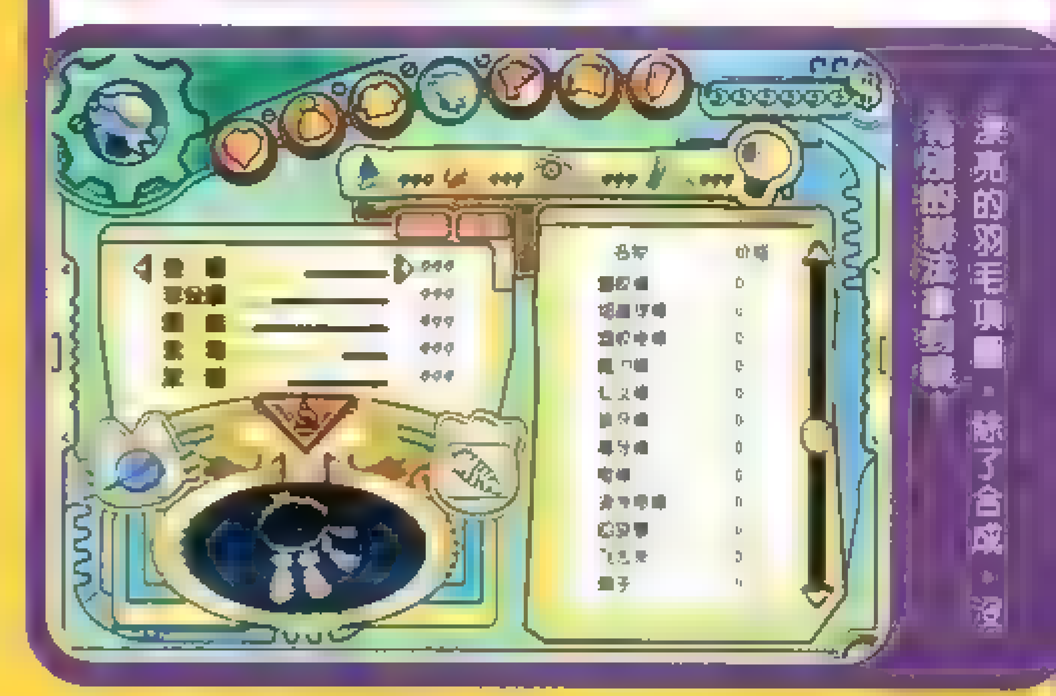


場地租金一南瓜幣／天，不收外幣，

小道消息



最後，有小道消息表明，《阿貓阿狗2》龍捲風是一群曾被前代龍捲風捲走過的玩家，為了重返木桶鎮而人為製造的超級無敵天候異象！據說這些人想念木桶鎮的南瓜和鎮民已到了相思症晚期，因此不惜花費巨大心力來重返木桶鎮，並密謀將木桶相思病毒傳播到整個世界，製造更多想起木桶鎮就大笑不止的玩家！他們的計畫會成功嗎？《阿貓阿狗2》中摻雜了足夠多的木桶相思病毒嗎？好了，別著急～《阿貓阿狗2》龍捲風將於暑期登陸各地遊戲專賣店，到時候就能知道這所有問題的答案了。各位，全力做好前往木桶鎮的準備吧！那邊那只小貓，好好準備抓老鼠考試，否則暑假不讓你去木桶鎮啊！



漂亮的羽毛項圈，除了合成，沒[illegible]

誇張有個性！完整再現木桶鎮！

真實與幻想

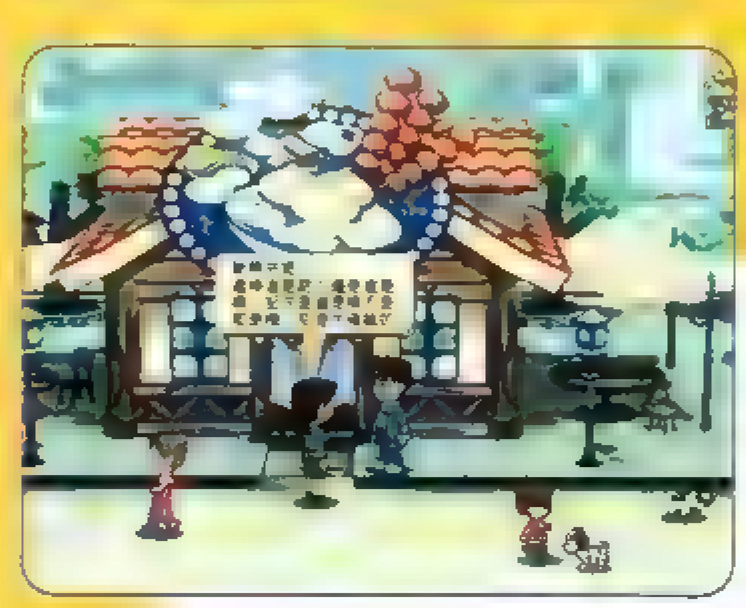
剛才我說了這是一個同時具有真實和幻想的木桶鎮，也許有人不相信這兩種迥異的風格會結合在一起，好吧，看來得拿出些具有說服力的證據了！我們已經在前幾期的介紹裏不小心泄漏了太多秘密，比如說遊戲中可以進入木桶鎮的每一間房屋啦，木桶鎮的人口啦一有人還記得是多少人口嗎？沒錯，300人左右！那麼，誰能猜出我們實際製作的人物有多少？嘿嘿，告訴你吧，遊戲中的人口、貓口、狗口加起來，已經距離這個數位不遠了，我們製做出了木桶鎮的大部分角色！在《阿貓阿狗2》中出現的木桶鎮，是一個不管角色數量還是場景規模，都幾乎沒有縮水、真實再現的木桶鎮！



一[illegible]入遊戲，迎接你的[illegible]麗的田園風光～

誇張的特色

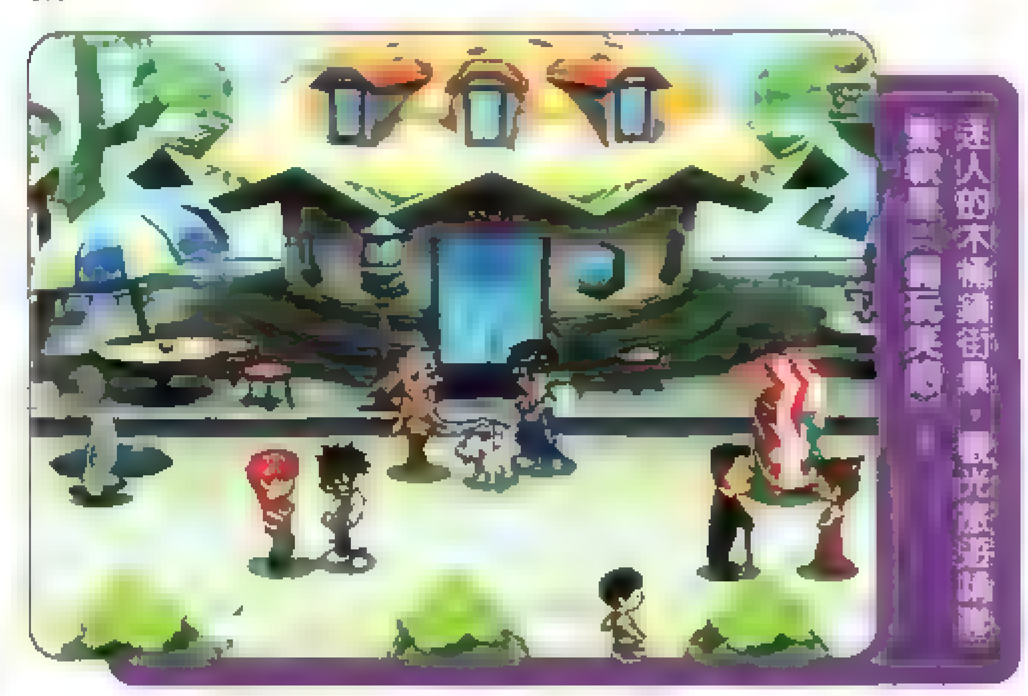
當然，我們絕對不會為了追求「量」而放棄遊戲的「質」。木桶鎮的街道是充滿童趣幻想而又不失真實的，每一塊建築都經過了卡通化的誇張處理，尤其是各種店鋪。肚子餓的時候，街上那個巨大的漢堡房屋一定會引誘你撲過去大吃一頓；當你想坐在咖啡館裏放鬆一下時，有沒有聞到那個特大號咖啡壺裏飄出的咖啡香味呢？即使只是從街上路過，你也能通過那些誇張獨特的招牌和建築外形，辨認出每家店鋪的經營內容。除了這些，街道上無數細節都會提醒你正身處木桶鎮！房屋門口的信箱會在你走近時快樂地搖擺；煙囪被炊煙撐得鼓脹起來，等到煙霧噴出，才恢復挺直的外形…，那卡通風格的街道再加上這些有趣的裝飾，絕對充滿個性！



[illegible]人，直觀易懂的店鋪招牌，木桶鎮是個友好的地方吧？

不會迷失的3D風格

《阿貓阿狗2》採用了卡通渲染的3D畫面，等等，是不是有玩家一聽到3D就開始頭暈了？放心！這一次的場景模仿了一代的2D橫向卷軸風格，除了畫面更加富有立體感之外，玩家在場景中移動時根本不用擔心會迷失方向！讓小地圖靠邊閃吧～而在發生劇情故事時，3D的運鏡又能帶來像動畫一樣的表現效果！



迷人的木桶鎮街景，[illegible]

富個性的角色

在美麗的木桶鎮上，濃郁的生活氣息會讓你實現「生活在動漫世界中」的夢想～知道為什麼這個淳樸的小鎮如此富有生命力嗎？因為這裏的每一個鎮民都會按照自己的作息習慣四處活動，對周圍發生的事件發表自己的看法。不要把木桶鎮的NPC當成「活動路牌」了，他們都是一個個富有個性的「角色」！如果你只顧著快點看完所有劇情，卻把那些鎮民當成背景裝飾而不加理會，一定會錯過這款遊戲的許多樂趣。你將不會知道鎮上的拯救世界協會在什麼時候劫走了消防車，也不會知道警官肥客如何消磨他的業餘時間，更不會知道記者拉班在沒有頭條時是如何從鎮上的群貓群狗中挖出新聞的～



木桶鎮西區的田園風光3D化之後，是不是更加有吸引力了呢？

不會再感到迷惑！體貼的提示系統！

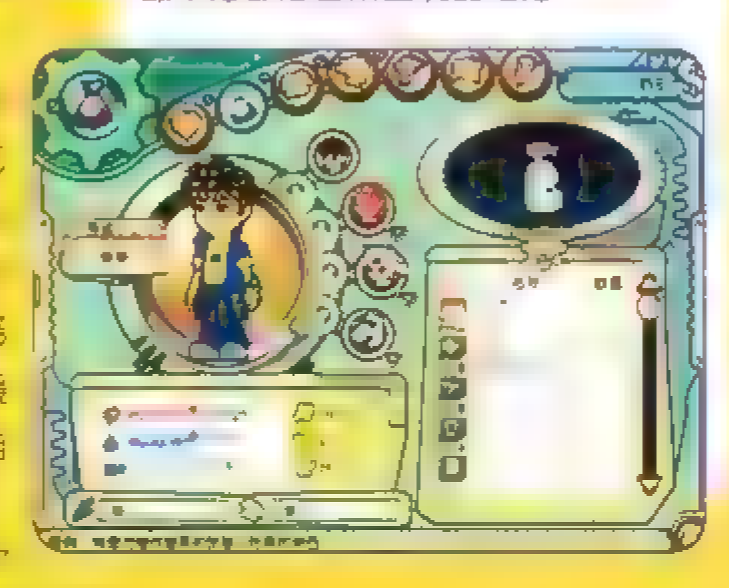
在全世界
竊盜了10元南瓜幣
折合美金1元，票房的
大片《喂！我是閃腰俠！》
主角閃腰俠，這位退休公務員
成為超級英雄後一直在木桶鎮
努力維護和平！



詳盡的任務說明

玩家說《仙劍奇俠傳三》沒有任務提示，上海軟星就在《仙劍奇俠傳三外傳．問情篇》裏增加了任務提示系統。玩家說《問情篇》的任務提示不夠詳盡，上海軟星就在《阿貓阿狗2》裏把任務提示系統強化再強化！在《阿貓阿狗2》裏，任務附帶的圖示能清楚地區分出主線任務和支線任務，讓玩家區分各種事件的輕重緩急，瞭解到遊戲劇情的發展方向。雖然你能自由地前往木桶鎮的十多條街道和每一間房間，但是憑藉任務提示中詳盡的說明，無論何時你都能夠準確地找到目的地，不再擔心會有大海撈針的痛苦！

不管對遊戲中的哪一處不明白，螢幕最下方都是答案出現的地方！

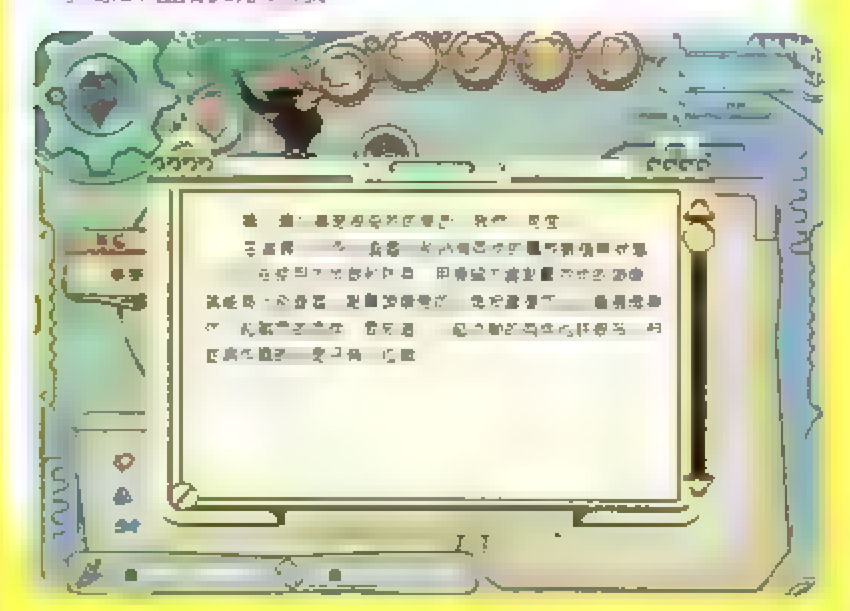


簡單易懂的操作方式

拿到一款新遊戲時，你會不會為了熟悉操作而花費不少時間呢？既然《阿貓阿狗2》強化後的任務提示給玩家提供了極大的便利，系統方面當然也不會讓玩家把時間浪費在熟悉操作上。只要進入系統介面，你就能看到螢幕最下方的一條橫杠。玩過一代的玩家應該知道，這就是遊戲中的說明欄了。只要用滑鼠指向介面中任何一個按鍵或者圖示，這個說明欄都會提供相應的說明，讓你對介面的每一部分功能都瞭若指掌。

給你滿滿的提示

除了說明欄，遊戲中每次開放新系統時，也會配有一段詳盡易懂的文字來解釋它的功能和操作，就連各種小遊戲也會在開始前詳細說明玩法、遊戲規則…哼哼，要是玩輸了，可不要說不知道遊戲規則，答案錯得不能不用功哦～。有了詳盡的任務提示、全程的說明欄和體貼的系統介紹，即使你從來沒有玩過遊戲，《阿貓阿狗2》也不會讓你在上手時有不知所措的感覺；倘若你是個RPC老鳥，那就完全不需要上手時間了！怎麼樣？相信在玩這樣一款遊戲時，你的心靈能夠得到充分的放鬆和休息吧？2005年的暑假，大宇版的貓貓狗狗將發動宇宙霹靂無敵的搞笑攻勢！你準備好了嗎？！！


第一次進入某個介面，樂樂的朋友烏鴉黑伯會為你做詳盡的說明哦～

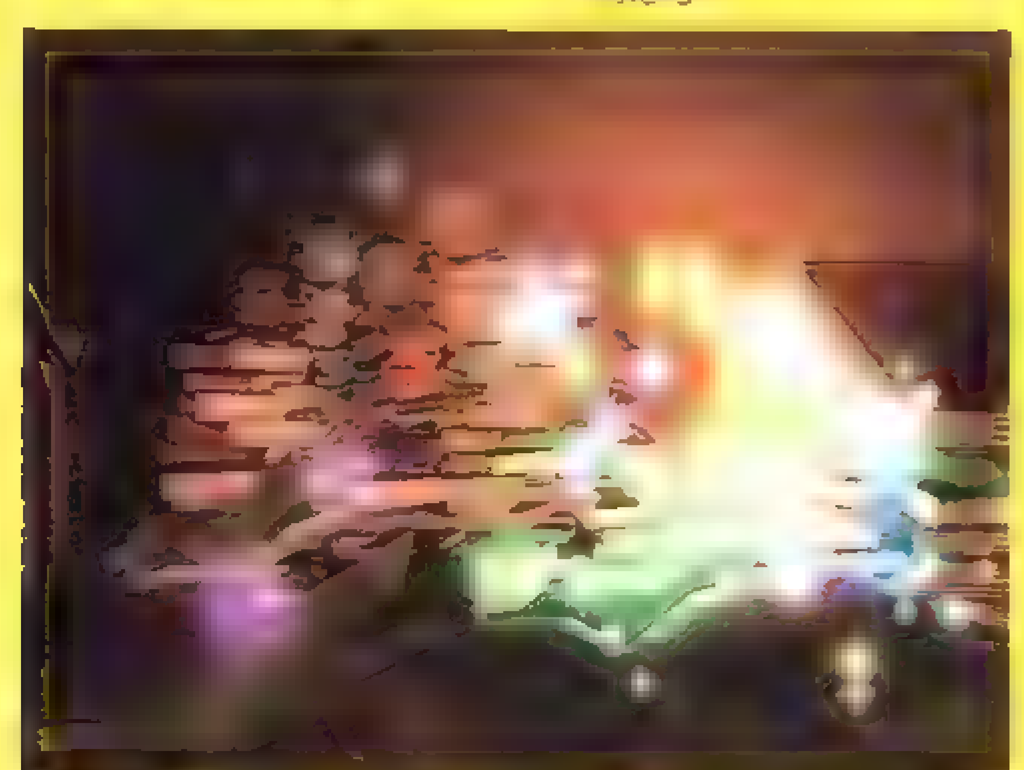
寵物後院－毛姐

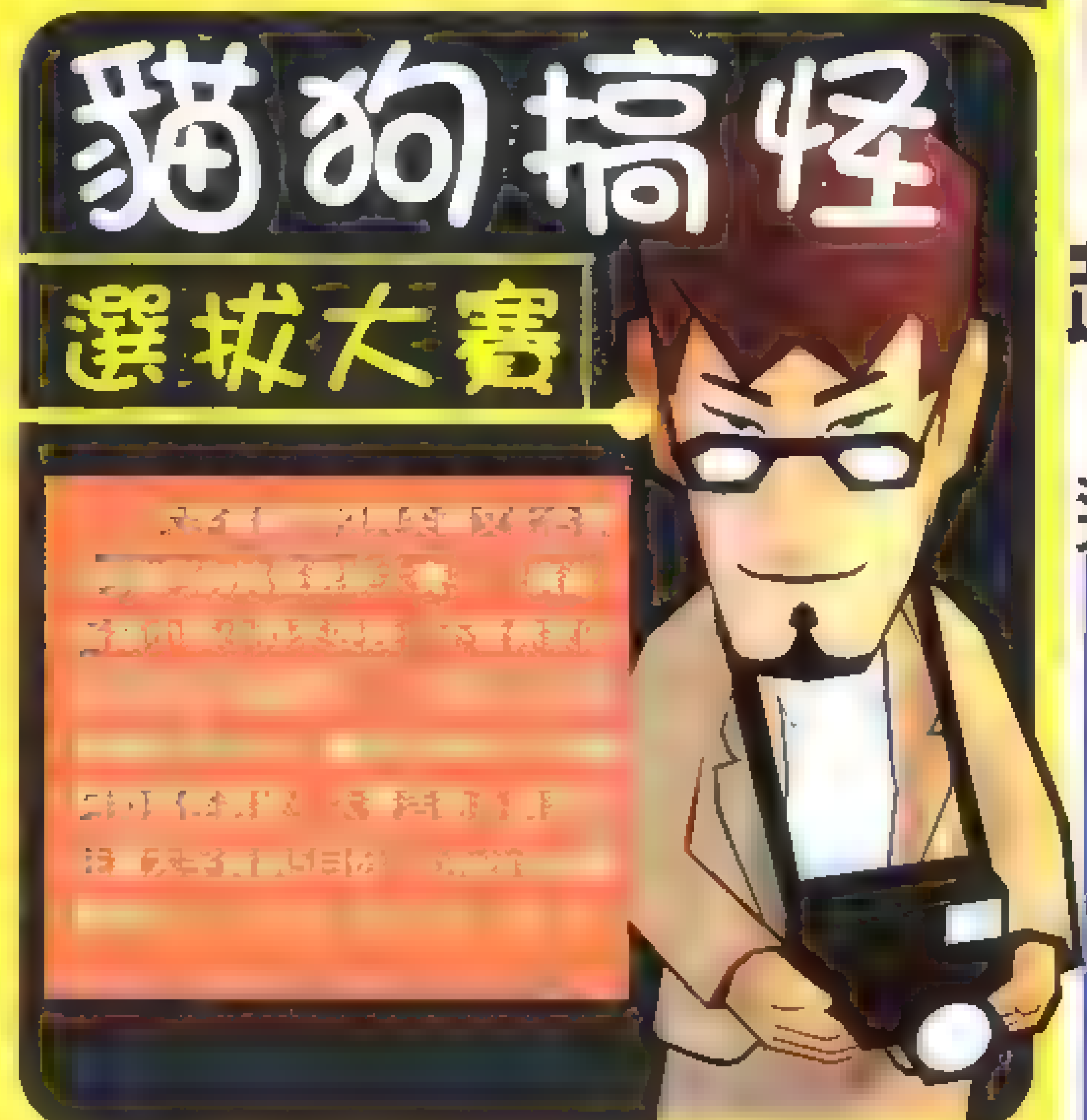
咦？你們之中有一些人挺眼熟的，我們什麼時候一起玩過嗎？……想不起來了…不管了，反正那次玩得很開心吧？現在木桶鎮被徹底翻新重建了，會更加好玩哦，還有那些貓和狗，雖然有不少跑去重建大都市荒蕪鐘塔了，但是也有新的夥伴來到鎮上，這些新面孔比起以前那些也不差呢！至於留下來的貓和狗啊，還是和以前一樣……哦，不對，也不是全部，人，它已經長得比我還要大了呢！不過也有不好玩的地方，鎮長還在進行什麼開發計劃，把路都挖得亂七八糟，好久沒去那邊玩了，還好鎮上其他地方也很有趣，在那裡玩著好開心～～

大家好，我是毛姐，羨慕我擁有的一身亮麗的毛髮嗎…一起來木桶鎮玩，把所有的煩惱都忘掉，你也能像我一樣美喲～

來呀，木桶廣場上最近都會舉辦各種活動呢！還會有貓和狗的選美？上次地區大戰的時候，要不是地面將我叼走，樂樂和俊輝可要…就麻～煩？你說什麼？我知道我是狗啦，可是貓貓和我也很好玩嘛！再說和他們一塊玩，哪裡比得上和大家玩有意思！這次我不會再上當了…除了貓貓狗狗，鎮上的人也越來越有趣了！以前一些不會冒登的人，現在都會擺各種各樣的POSE～他們到底是在哪裡學的呢？我這也要學…咦？怎麼風都…了些什麼？算了，不管它～對了，我這幾天發現了一個很好玩的地方，就在http://www.softstar.sh.cn/cd2，大家要記得一起來玩哦～毛姐等你哦～

[illegible]


[illegible]



超首選 阿貓阿狗2



幻想三國誌貳

預定上市 2005年7月

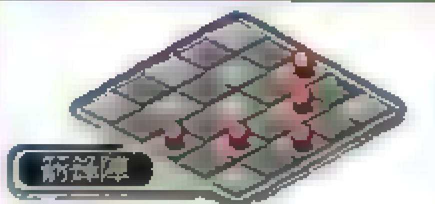
2003年的《幻想三國誌》自推出後，研發小組收到了大量來自於玩家的遊戲建議，吸收了玩家的意見後再出發的《幻想三國誌貳》，究竟有什麼樣的改進與創新呢？就讓我們來搶先了解《幻想三國誌貳》究竟做了哪些改變。

海棠

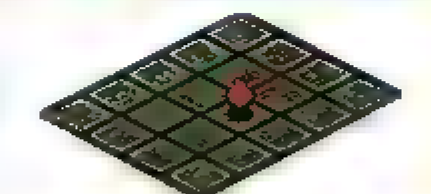
- 性別：女
- 年齡：17
- 生日：10/6
- 身高：164
- 出生地：潁川
- 喜好：本姑娘琴棋書畫、詩詞歌藝無一不精

慧黠靈巧、直率大方、擅舞吟歌，為求生存而出身青樓，年紀輕輕便已成為長安第一名伶，在嬌柔的外表下，卻藏有過人的膽識

戰鬥系統的變更




▲一代敵人方位格



▲二代敵人方位格

敵方由原本的5×5方位格，精簡為5×4共20個方位格，對於戰鬥的節奏、選擇目標造成的的遮蔽死角等，都有非常大的幫助



▲一代我方方位格



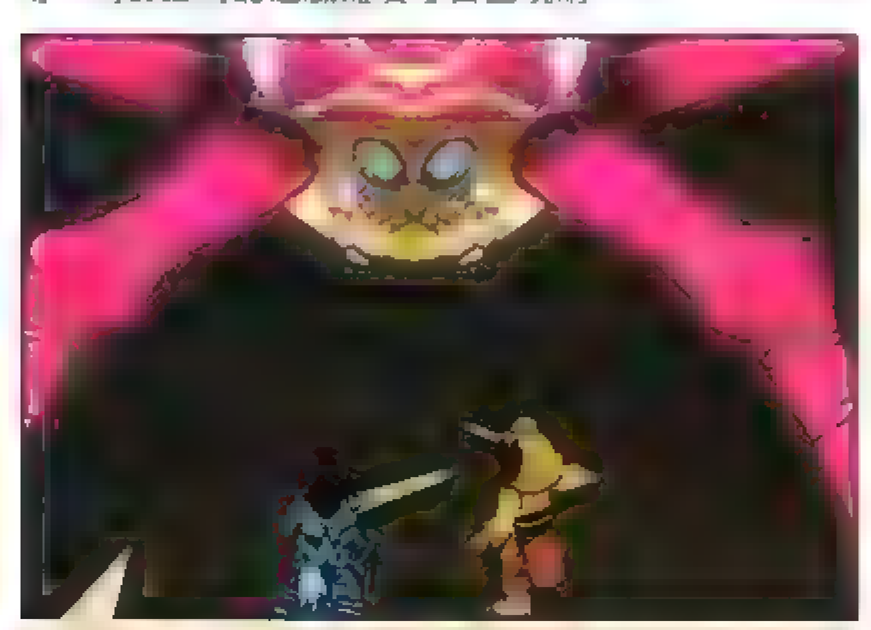
▲二代我方方位格

改良一代中原本的5×5方位格，簡化至5×3，也就是15個方位格，戰場的策略位置也將變得更為集中

「幻想三國誌貳」的戰鬥系統和前作相比之下，可以用「純化」來形容二代的改變，上手將變得更容易簡單，部份的設定也簡化了許多。當然，這並不代表有損戰鬥的遊戲性及樂趣；本作在戰鬥的主要樂趣上，依然維持一代快節奏的戰鬥連擊暢快感受，在這個基礎的觀念上，去除不必要的操作難度及視覺阻礙，使得整個戰鬥的節奏感更為流暢，將是「幻想三國誌Ⅱ」改進的主要重點。在戰場數量的配置上，敵方由原本的5×5方位格，精簡為5×4共20個方位格，除了避免因畫面的擁擠而影響玩家縱觀全場的視線外，對於戰鬥的節奏、選擇目標造成的的遮蔽死角等，都有非常大的幫助。二代在許多戰鬥上的定義、判定、觀念都與一代不盡相同，在連擊判定、陣形觀念，甚至於對大型戰役的詮釋，都有了更成熟的表現。

新手、老手都適合的系統設計

二代在戰鬥系統的設計上，在富有戰術應用的核心之下，大幅將所需要的思維給單純化了，即使是初學者的玩家，也不用因為害怕複雜的思考方式而望之卻步了。由於戰鬥時的敵我出手是完全即時的，除了提昇緊張感之外，還大幅加速了戰鬥的節奏，在體驗完遊戲之後，您將會發現遊戲中並沒有讓您耗時間等待出手的地方了，或許，這也是訓練敏捷思考的另一種方法(笑)。那對於新手來說，是不是會因為手忙腳亂而導致敗陣連連呢？這點就不用擔心了。遊戲中開放了難度的選擇及戰鬥的計時喜好。不習慣即時戰鬥的玩家，則可以選擇「回合」制，按照條理的做出正確的判斷。而喜歡重口味的老玩家，則可以選擇「半即時」及「高難度」來享受緊湊的刺激感。不過，當然選擇不同的難度，就會有不同的報酬啦！甚至，某些稀有的寶物，需要更高的遊戲難度才會出現喲。



千年蜘蛛精：國家將亡，必有妖孽，楚歌韓通該如何迎擊如此巨大的妖怪？

夏侯翊

◆性別：女　◆年齡：19

◆生日：1/7　◆身高：167

◆出生地：太原　◆字：景蘭

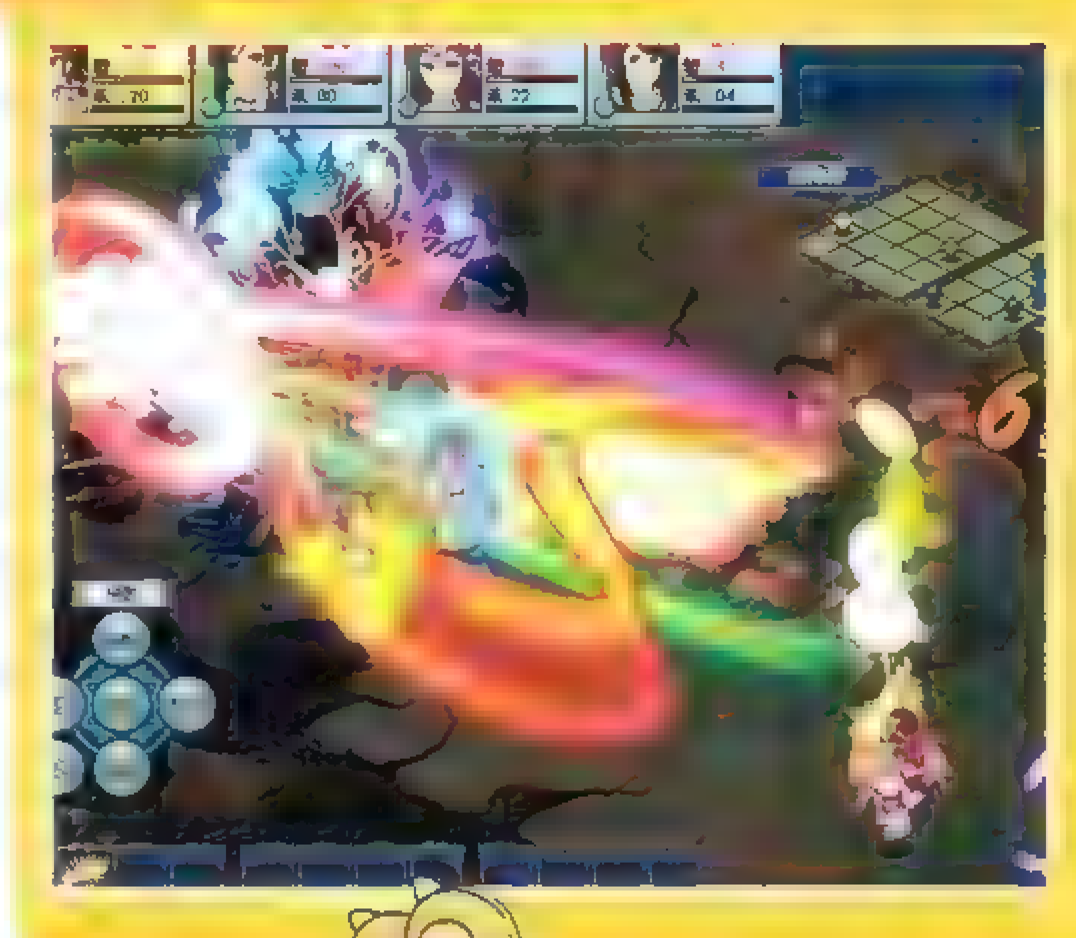
◆喜好：練箭

超首選

SPECIAL FEATURE

戰鬥連擊系統 暢快的打倒敵人吧！

「連擊系統」，意指在對敵人產生傷害後，一定的時間之內對同個目標的敵人再度追加攻擊，此時的攻擊力將有一定程度的加乘，連擊的成功次數愈多，所追加的傷害將更加可觀。承襲了一代的快節奏戰鬥連擊系統，這次在攻擊的判定及連擊時間掌控的提示上做了改良。在連擊的判定上，由前作的單一時間點的判定方式，拆散為不同的判定時間點，舉例來說，例如：四段打擊的蔽日千光，在前作的攻擊判定是在白光亂舞後，系統一口氣連做四次的攻擊運算；而在本作中，將依動作設計真實的計算攻擊判定，相對於玩家的掌控來說，將變得更容易發動高段數的連擊，也能一口氣產生更加強大的傷害能力。而為了讓玩家更有效率的掌控連擊的時間，在每段連擊成功之後，將彈出一條時間軸，在時間結束前攻擊同一個目標，就能再繼續累積連擊的段數了。一口氣產生超高的連擊段數，打倒強大的敵人吧！



沈嫣

◆性別：女	◆年齡：17
◆生日：11/2	◆身高：162
◆出生地：西涼	◆字：依依
◆喜好：做任何自己想做的事	

陣形系統的改變

前作中，陣法是主角－姬軒的得意技能，使用陣形後將改變我方全體的戰鬥位置及攻防策略，而我方也必需被限制在指定的戰鬥空間之中。在二代的陣形設定方面，將陣形技視為每位角色的基本技能，不再是單獨某位主角的專有技能，而不同的武將特性，也將擁有不同的陣形技，賦予整個隊伍不同的戰略思維。例如 韓靖的思維聰穎而機靈，主張速攻將決定戰場的主勢，以此思維設計了「狼行陣」，賦予全體快速的打擊及攻擊能力，以速度彌補防禦力的不足，而沈嫣的思維就完全不同了，認為完美的陣形必需包含所有的強化能力才能對抗各種不同特性的敵人，於是乎，所有方位都具備有不同的加乘能力的「花舞數陣」就此產生，至於是不是真正的實用，似乎還沒有

真正得到證實過…。除了隨著每位武將的戰略思維不同而產生不同的陣形之外，我方的戰鬥位置也有一定程度的修正。戰鬥位置已由原本的25個簡化至5×3，也就是15個方位格，戰場的策略位置也將變得更為集中。另外，陣形的角色位置配置方式，也得到了改良，在前作中，硬性限制玩家必在指定的陣形空間內安排每個角色的戰鬥位置，所以戰鬥位置較不理想或是角色間位置較零散的陣形，很容易就因策略思考不正而被令演。二代的陣形位置安排，仍然有陣形形狀的設計觀念，但不同的是，並不強迫玩家一定得在陣形的空間中安排位置，所有的陣形都將完全開放玩家擺在任意的位置，但唯有站在陣形作用的戰鬥格中，才能發揮陣形的加乘效果。



墨歌

◆性別：男　◆年齡：18　◆字：君河

◆生日：3/31　◆身高：175

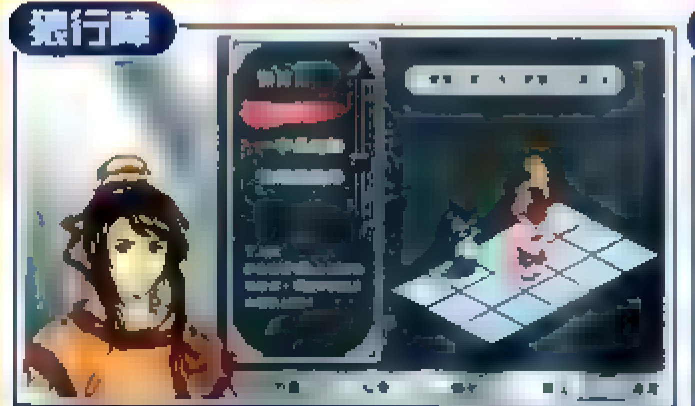
◆出生地：？？（←因母親田氏太兇不敢問）

◆嗜好：1.賺錢 2.賺錢 3.賺大錢

因禍避居西涼召義村，昏迷三載，方自醒轉，記憶全失，個性放蕩不羈，圓滑樂觀，立志成為天下第一有錢人。

陣形說明

猿行陣



◆鐘繇所創，三人以上便可成陣

◆說明…[illegible]之雙足，為所有的戰鬥系統做好強力的機動性預備，雙足之位，靈敏及攻擊能力將大幅提昇，兩後方的[illegible]位置然位置較能穩的陣眼位置，使得防禦力的加乘效果，將危險的因素降至最低

◆優劣…並於陣外人的部份，則沒有任何的戰鬥能力加乘

一字長蛇陣



◆墨歌於兵書中所習得之陣，三人以上便可成陣

◆說明…陣形如豎立之長蛇般，前後緊密連線，相互掩護，可說是進可攻退可守的萬用陣形，身為蛇首的陣眼位置，攻擊力及防禦能力的加乘最大

◆優劣…理論上雖說是萬用的陣形，但還是存在著致命的缺點，當遇到貫穿型的攻擊方式時，我方可能[illegible]的危機，陣外人在此陣形中沒有任何[illegible]

沉雁落散陣



◆沉鳩所創，三人以上便可成陣

◆說明…有鑑於所有的陣形都有缺陷，[illegible]所有的戰鬥位置都有不同的正性能力加乘，換句話說，這是一個沒有陣外人存在的陣形

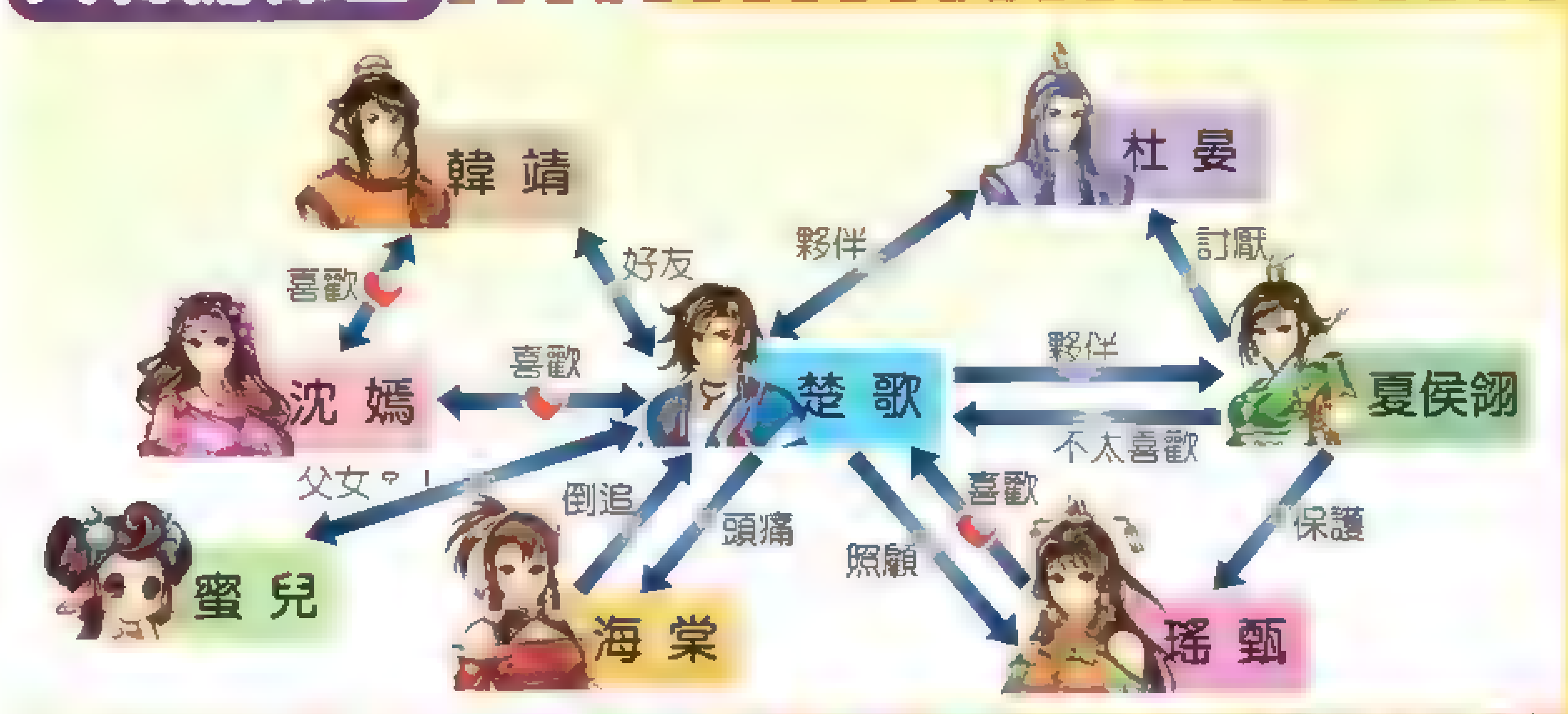
◆優劣…[illegible]需要在沙場上實際操演一番才能得知了

大型戰役的詮釋

《幻想三國誌貳》的劇情時間點，大約在一代的十年前，也就是公元一九六年，劇中不乏演繹許多大家所熟悉的經典戰役，例如，官渡之戰，百人對峙的場面，可以在二代中實現了。在大型或多人的戰役中，為了能容納下為數眾多的部隊，畫面的鏡頭選用將比一般的戰鬥更遠，戰場的氣勢也將更為壯觀，尤其在即時制的戰鬥中，畫面中的部隊全數同時進行攻防，那種混戰的爽快感，將是您前所未有的新體驗。



人物關係圖





少帝表妹，東漢靈帝賜封為興平公主。溫柔甜美、氣質出眾，諳醫術，曾拜師御醫吉平　董卓亂政後，將復漢責任一肩挑起。

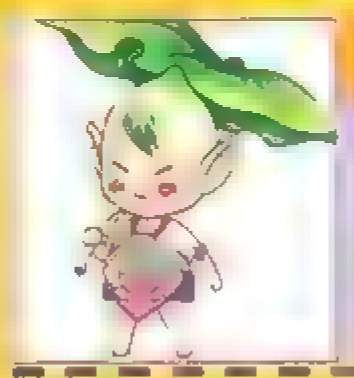


謎樣書生道士，自稱天文地理、兵法謀略無一不通，但實際遲鈍嗜睡，懂術法，卻常常不靈光。偶會出現驚人之語。



來歷不明、半獸半人的小女孩。嬌憨純真、不擅言語、一見食物便無法抵抗，小小的肚子彷彿沒有真正飽足的時候。

荷葉童子青漾



吸收日月精華、在朝露中出生的荷葉童子，因為居住環境遭人類破壞，被迫時常遷居，對人類不能諒解。對蜜兒一見鍾情，立誓要娶蜜兒作自己的新娘。



瀘關水路為其孕育之地。雖擁有比其他精怪更高強的法力，卻常[illegible]遇見蜜兒，才下定決心改變他原有的生活。



擁有靈活身軀的貓妖玄刁，除了來去無影之外，第三隻手也是他拿手絕活與生存的本事。個性勢利、喜愛收藏人類珍品，危急時裝傻功夫一流，與愛心筆集團似乎有著不淺的淵源。



華麗中國風的美術表現

以些微的水墨結合卡通、山水畫的美術風格表現，在一代時擄獲了不少玩家的目光，在二代中，美術的表現更為細膩、精緻了！除了保有原有的中國水墨、卡通、山水畫融合感之外，在部份強調意境表現的畫面，甚至有較濃厚的油畫質感。雖然在美術方面融合進這麼多的元素，但整體所呈現出來的風格卻不會顯得紊亂，反而散發一種特殊的視覺感受。



晶魄系統．追加旋轉 蘊藏的可能？

二代的遊戲中，每個敵方人物都帶有「晶魄」，這些晶魄都具有不同的能力，只要將其鑲進適合的裝備之中，便可以發揮作用。裝備可分為『武器』、『頭具』、『甲冑』、『靴子』及『裝飾品』。每個晶魄可以鑲嵌的部位不同、大小不同、形狀也不同。在鑲嵌時要注意裝備上洞的大小及形狀，如果跟晶魄相符合，便可以鑲於其中而得到其能力。而如果裝備上的晶魄之洞夠大，還可以鑲上許多個晶魄哦。而鑲嵌及拔除的功能，玩家可以隨時在主介面的部份進行，但要注意的是，晶魄的拔除必需要損害自身的精元，功能愈強大的晶魄，所耗損的精元便愈高，這點在晶魄分配上必需要加以注意。另外，二代對晶魄還提供了額外的功能，旋轉、縮小、甚至到合成，都可能在遊戲中實現。



晶魄的拔除必需要損害自身的精元，功能愈強大的晶魄，所耗損的精元便愈高，這點在晶魄分配上必需要加以注意。

晶魂變身 化印系統

隨著遊戲的進行，玩家將遇到一位神秘的小女孩－蜜兒，她那小小的身驅，卻有著無窮無盡的食量，而更特別的是，也甚至能與各類妖精妖鬼及神獸進行對話，並將之吸附與同化。而被她所吸附的神獸精妖，就會變成「化印」並與蜜兒共生，在戰鬥中隨蜜兒的意志而給予協助。在戰鬥中，蜜兒可隨意引出體內的「化印」，當體內的化印一旦被引發，外在的形體也會隨之改變，戰鬥的特質也將完全變得不一樣。例如：蜜兒一旦呼喚出荷葉童子－青東，外型也將完全與青東同化，戰鬥模式也將由蜜兒原本的輔助特質轉變為水系攻擊、回復特質，在戰鬥中發揮所屬的策略性應用。除了在戰鬥中可完全的控制「化印獸」之外，所有的化印獸經由鍛練及培養，及透過戀園的神性淨化與賦予，將可以進化為更強力的能力與形態，至於該怎麼去培養及進化，就全憑玩家如何的培養及取捨囉。而且，化印的能力似乎不僅僅只有戰鬥協助的功能，當化印成長到一定的程度時，似乎還有發揮另外特殊能力的可能喲。



韓靖

◆性別：男	◆年齡：18
◆生日：4, 28	◆身高：173
◆出生地：徐州	◆字：憲斐
◆喜好：閱讀兵法、治世之道	

聰敏好學，溫文謙恭，欲以胸中甲兵平治天下，改變亂世





"Stealth with a sexy twist" XBN

俠盜女神偷

STOLEN

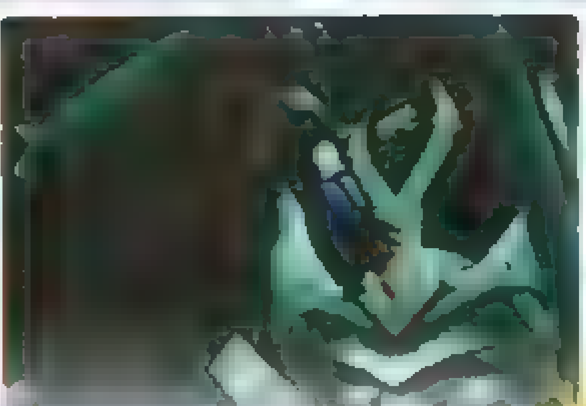
THEY SAID IT COULDN'T BE DONE

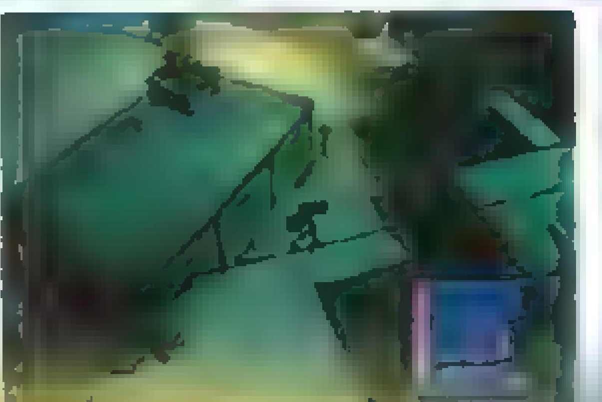
現今電玩界，就在FPS一統江湖之際，另外一種以潛行暗殺方式進行遊戲的新遊戲類型卻亦悄然興起，其始作俑者便是以《古墓奇兵》（Tomb Raider）系列而一舉成名的電玩公司EIDOS，其出品的《盜王之王》（Thief）一經上市，便造成相當轟動，給單調的動作遊戲市場注入一劑強心劑。之後，諸如《特攻神諜》（Metal Gear）及近期較為轟動的《縱橫諜海》（Splinter Cell）系列都為使將玩家變成一個「竊賊」而貢獻良多，因為這類遊戲就算不是以小偷為主角，也並不一定是做些雞飛狗盜之事，但卻又均以潛行暗殺為主，一般並不會與敵人進行正面衝突。這次，小夫子要為大家介紹的又是一款以大盜為主題的潛行遊戲—《Stolen》（暫譯：俠盜女神偷），不知各位大俠是否準備好再次出擊了呢？

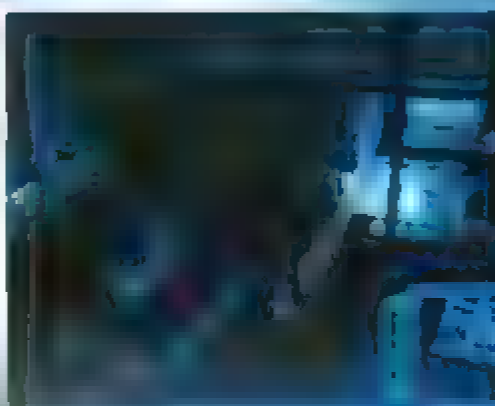
預定推出 2005年 第二季







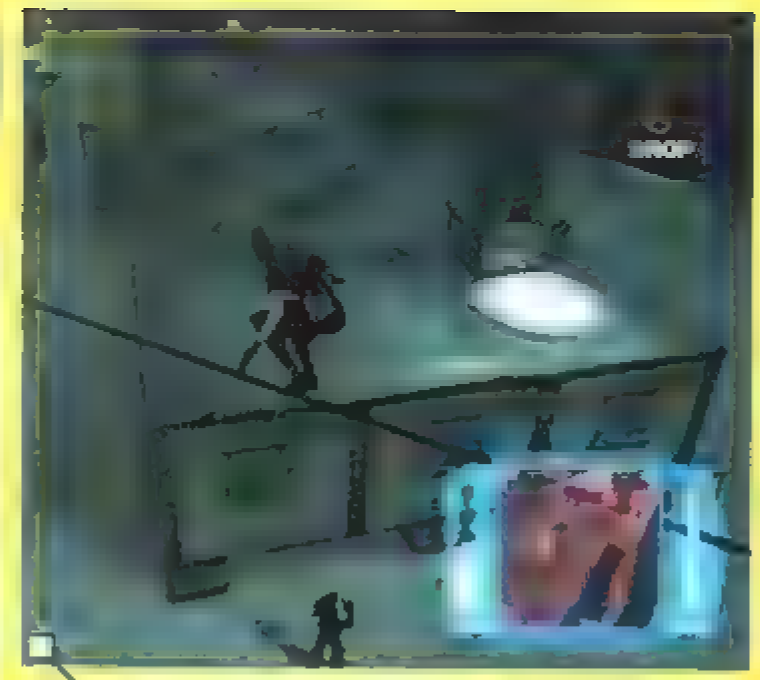




神偷再現江湖

令人推崇的俠盜風範

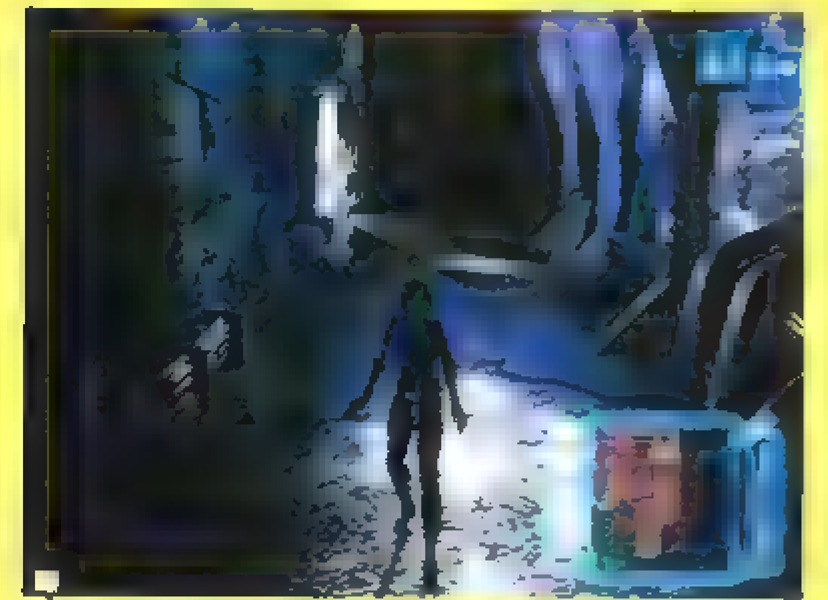
小偷令人生厭，大盜卻令人欽佩，而俠盜更是為人所景仰，同是法律的破壞者，待遇卻是如此不同，真是難以解釋。看來古人云「寧為雞頭莫為牛後」，還是有相當道理的。近年來，隨著所謂香港英雄片的氾濫，許許古惑仔、黑社會，乃至大盜神偷英雄悲歌的影片已是愈來愈為國人所熟識、接受，乃至尊崇、效仿，真是世風日下，險些帶壞了一代人！好了，到此為止，否則這一篇恐怕就要變成社會評論了！要我們暫且先將這些影片對社會造成的負面影響丟掉不談，周潤發的《縱橫四海》及好萊塢女星Catherine Zeta Jones的《將計就計》（Entrapment）還是令我們體驗到了另外一種生活，多少豐富了一些我們單調的生活。



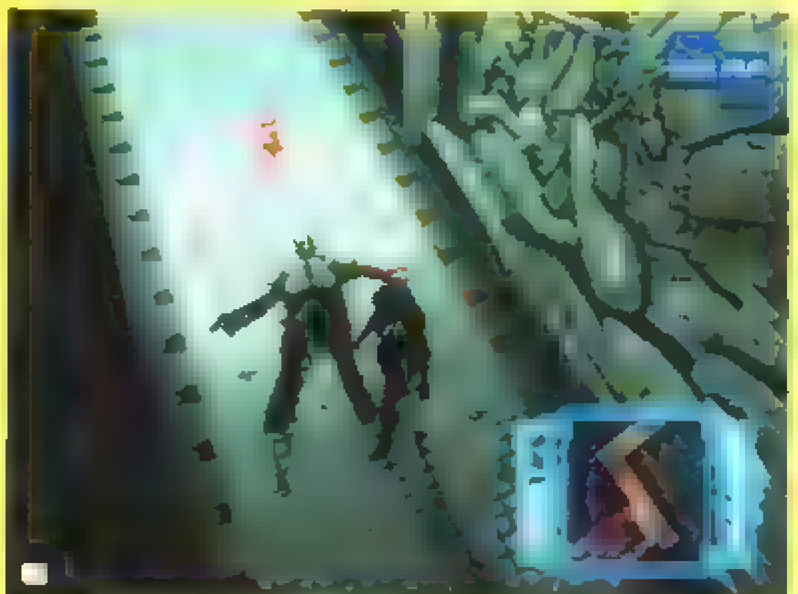
任何特技都難不倒Anya。

偷盜類型之鉅作

誠如其名，《俠盜女神偷》又是一款潛入與偷竊類型的動作遊戲，不過這也絕不是普通偷雞摸狗的遊戲、也不是完全之類的「打」「殺」，而是含以潛入、破壞、偷竊為主……與偷竊類型的遊戲中，玩家將扮演一個叫做Anya Romanov的女盜賊，與一般動作遊戲不同，Anya並非擁有超乎常人的能力，也沒有太多過人的本領，更不是一個戰鬥機器，不過是一個擁有盜名的職業盜賊而已。若想在這一行生存，當然Anya也有其過人之處，首先，其自幼便曾受過嚴格的體操訓練，使得其對躲閃、隱藏及偷盜更是得心應手，再者，Anya執行任務的所有高科技裝備都是最先進的，相當一些不可能的任務，在藉助於這些工具的使用而使自己得手到擒來。



全副裝備的主角開始盜寶之旅



精通各種武術的Anya對付一兩個守衛當然是不在話下，不過，遊戲中Anya並無致敵於死地的能力

陷身選舉風暴

遊戲中，Anya受其上司、還有她的良師益友Louie Palmer受僱於一個神秘的客戶，要為其執行一連串的高難度任務，隨著遊戲的推進，玩家會發現這一神秘客戶竟致力於在這次選舉中幫助其競選的市長大人，那這一連串的盜案又到底是為了甚麼呢？而就在Anya進行任務的同時，市長的競爭對手之一竟將Anya當作是敵手並欲除之而後快，突然之間，Anya陷入了一大堆一連串的陰謀中，到底又是誰在幕後操縱呢？這一點就要留給玩家們在遊戲中去探險了。雖說Louie同Anya同是一女性，但在遊戲中，玩家還是必須以第三人身份來完全操控遊戲，Louie在遊戲中的任務不外乎是為玩家提供裝備及分派任務而已，Anya的一切行動，都必須透過Louie來傳達，甚至在整個執行任務的過程中，都要透過通訊設備不斷請示Louie。



好像被敵人跟上了



在遊戲的第三幕中，Anya隻身潛入神秘的APEK公司

超首選 俠盜女神偷

俠盜女神偷

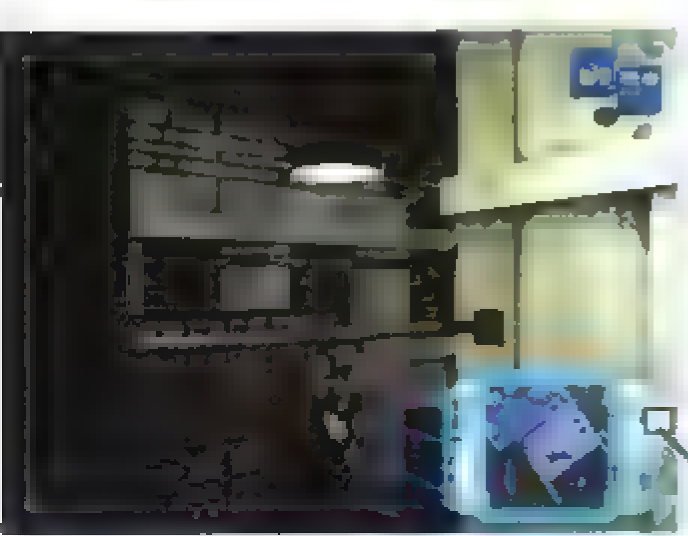
遊戲共分四大關，其中包括博物館、監獄、極度危險的某公司總部及一個位於山頂上的衛星基地。若說遊戲僅有四關，恐怕大多數的玩家都會覺得有點不過癮，其實與其說是四大關倒不如說四大場景更為貼切。在這四個場景中，玩家所要做的事情相當繁雜，絕不是三兩下便可完成的。且與《縱橫諜海》等遊戲的單線劇情不同，《俠盜女神偷》的世界是允許玩家自由穿梭的，去過的地方若有需要同樣可以返回。也許有玩家會回憶起《古墓奇兵》系列的關卡，其場景亦並不多，但都異常龐大，《俠盜女神偷》所走的也是同一路線。且據設計師自稱，玩家會在《俠盜女神偷》中依稀見到《古墓奇兵》的影子，因為Lara姊的風姿對設計師的影響實在是太大了，因而遊戲中某些視角、動作上的設計不免與後者保持了一定的相似性，設計公司希望玩家不但能透過Anya憶起Lara，同時更渴望Anya能夠取代Lara，成為新一代的遊戲女英雄。那Anya又有何德何能呢？



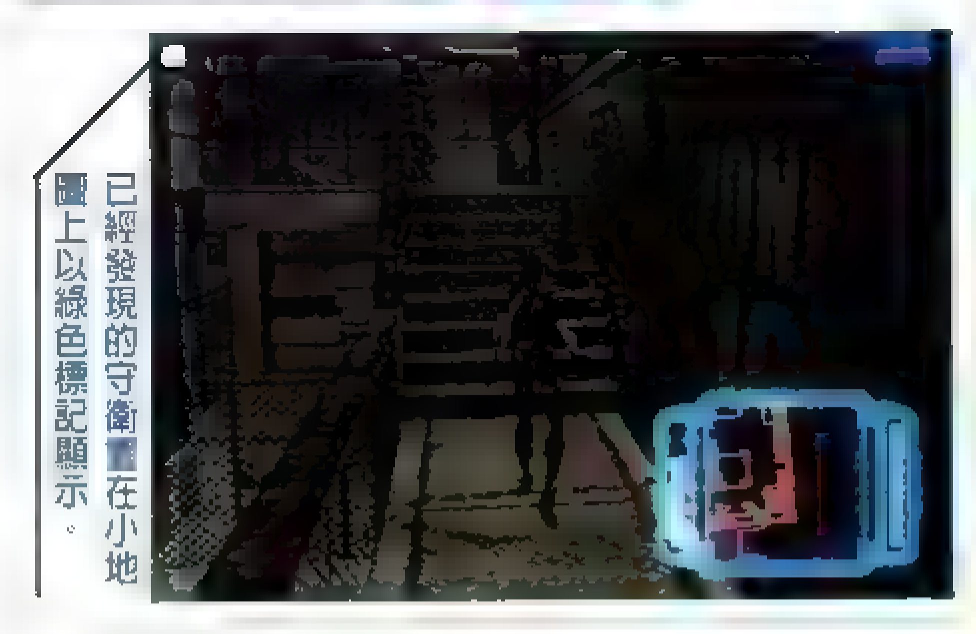
躲於牆邊的主角，定是[illegible]不在話下

遊戲中隨時躲避守衛的視線才是「上道」

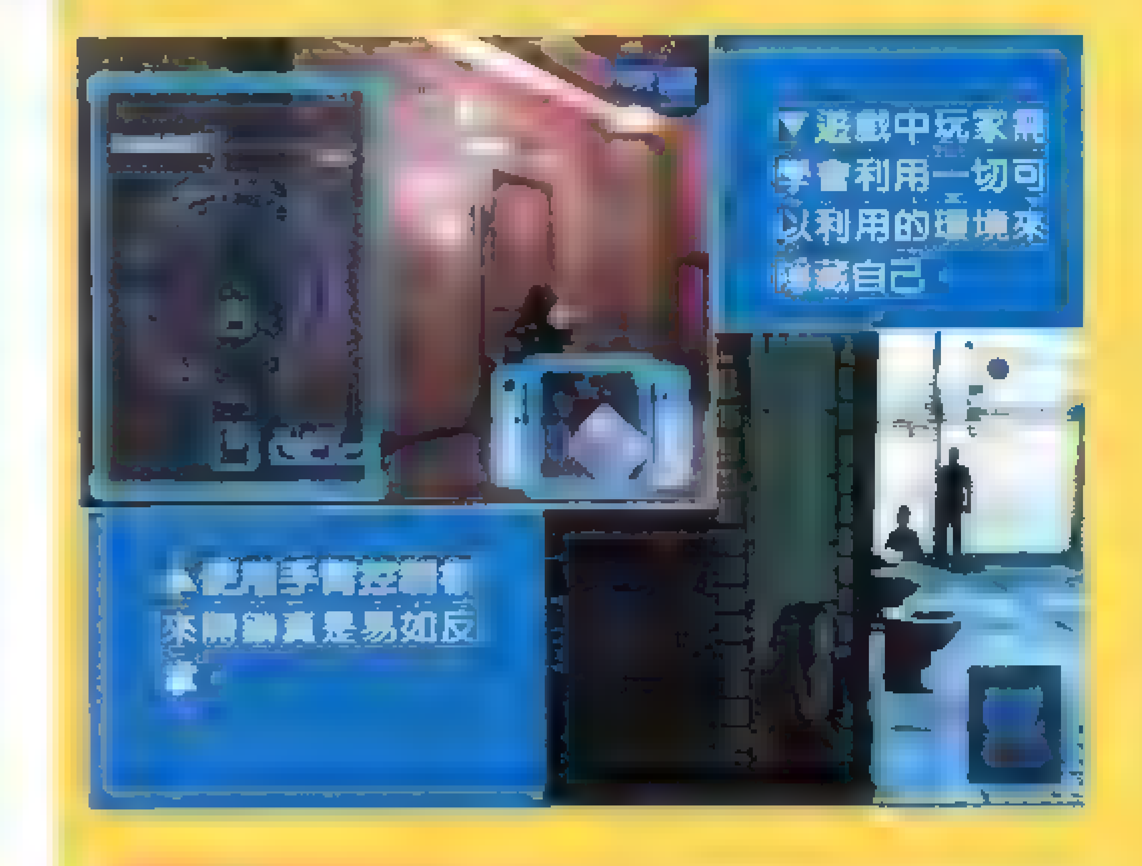
在遊戲的第一關中，故事發生在市博物館內，Anya的主要任務是盜取藏在日本武士像內的紅寶石。在設計公司為媒體展示的片段中顯示，這是一個風雨交加的夜晚，主角憑藉黑暗，悄然來到博物館屋頂之上。陰暗的光線、黑夜的死寂無不予人深刻印象，而風雨突至打破沉寂那種勢頭更是震懾人心。不過這些與Anya的動作展現相比似乎都不值得一提了，無論是跑、跳、翻滾、潛行，還是於牆頭奔跑、走鋼絲等任一動作，均不輸於Lara。而其所配裝備更令Lara自歎不如。



[illegible]的手段在其他遊戲中不常見吧？！



已經發現的守衛[illegible]在小地圖上以綠色標記顯示。



▼遊戲中玩家需學會利用一切可以利用的環境來隱藏自己。

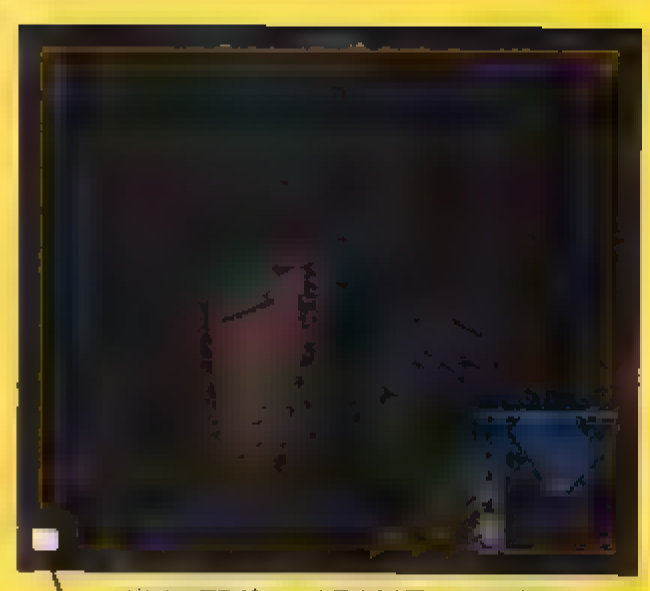
▲使用手臂控制器來開鎖真是易如反掌。

不殺生的俠盜

為顯現主角不殺生的特點，設計公司一件致命的武器都未給主角裝備，為對付那些突如其來的對手，玩家手中所持的不過是一個可以發射各種飛鏢的發射器而已。而這些飛鏢最多不過是將敵擊暈，根本沒有殺傷能力，玩家大可在不殺生的情況下完成任何任務。除卻賴以自保的武器外，Anya還配有一個具有多用途的眼鏡及一個可以完成諸如破解密碼等工作的手臂控制器，對於這一部份內容，請參考人物道具簡介。作為一個精通各種武術的主角，設計公司亦並未放過遊戲的動作部份，在強調潛行的遊戲中，大概尚無一款似《俠盜女神偷》那樣注重遊戲中的動作成份。只不過Anya並非一名標準的戰士，故遊戲中的打鬥多是近身徒手格鬥，而並非賴以槍械的火拼，而且最根本一點，Anya雖然身手不錯，但她卻並無致敵於死地的能力。

豐富的任務

Anya在遊戲中所要玩成的任務相當多，在第一關中至少有一個主要必須完成的任務。而這一任務往往會分割成為數眾多的支線任務，對於這些小任務，玩家可以隨心所欲，以任意順序來將其完成，例如第一關關卡，玩家的主要任務乃是盜取戰士像內的紅寶石，但是若想完成這項任務，就必須要先支開警衛離監控室、在電腦安全系統中加載病毒、關掉大樓發電機以便侵入安全系統，這些都是在取得紅寶石前所必須做到的事情，至於誰先誰後就全憑玩家喜好了。除此之外，遊戲還充斥著大量可做可不做的次要任務，完成這些任務可令玩家獲得額外秒鐘之類的獎勵，也有可能會打開一些隱藏的區域。另外，各種鎖著的箱子、密室、保險櫃、抽屜等等都可能會藏有一些值錢之物，玩家有時間大可試試，若是順利，玩家甚至還可以去掏衛兵的口袋。據說，與主線無關的任務有不下九十個支線偷盜任務，相信這些設計對遊戲的可重玩性一定大有幫助。各位俠盜還是自行到遊戲中去探寶吧！

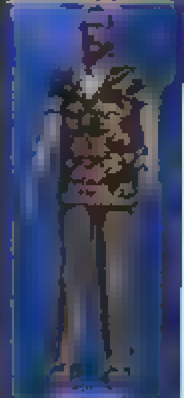

幾經艱辛，終於混入控制室，這下一切就都得聽玩家的了！

人物道具簡介

主要登場人物

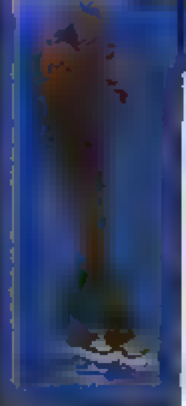
Anya Romanov

Forge City裡最棒的大盜，裝備有大量高科技犯罪工具，講求效率、精通體操及各種武術，目可算得上是本城大盜聯盟的核心人物，不過儘管如此，Anya卻並未被列入政府打擊的罪犯之名單之列，因為Anya似乎相當理性，她只對她要下手的物品感興趣，而不會在偷盜過程中殺害任何一個人。Anya有著一個盜賊所具備的高度警覺性，不會拿自己的生命去開玩笑。在本遊戲中，Anya受雇於一名神秘客戶，專司偷盜國家寶藏。



Louie Palmer

Anya的良師益友，在遊戲中更是Anya的耳中的聲音，通過先進的通訊設備，Palmer在他的控制室中指揮著Anya的一舉一動，指點其完成一個又一個危險的任務。Palmer早年曾在部隊服役，擔任通訊，也同時也是Anya的保護人兼經理人，負責為其尋找無需與受理人直接見面的合適任務。其實，即便是找到Palmer的客戶，大多也都是通過電子設備，很少有人直接露面。



Night

Night在圈中的崛起並非偶然，其野心之大在城中的犯罪圈中可謂屬一屬二，為達到目的，沒有他不肯幹的事情。雖然他尚未及卅歲，卻幾乎已將他的一生奉獻給了犯罪事業，目前在圈中正可謂是如日中天。這廝卻有其過人本事，聰明、狡詐，卻亦極為自傲。不過平時，他還是基本能保持極酷的個性，做事亦是井井有條。



Morgan市長

Morgan是Forge City的現任市長，現年六十歲，不折不扣的守舊派，目前正處於要求變革的強大反對聲浪中，而他卻僅對這些反對他政策的對手採取睜一眼閉一眼的策略。但面對主要對手Killian的挑戰及全方位的反對呼聲，令人不得不懷疑Morgan是否尚有能力保持住他的政治生涯。



Richard Killian

目前正在競爭市長一職的Killian，受到幾個大財團的支持，他的競選口號是要改革現政、掃除Forge City的犯罪，Killian憑其良好的口才及個人魅力，爭取到不少選票。不過，最近卻有消息指出，Killian自己與多家黑道團體脫不開關係。玩家在遊戲中要特別小心這個人物，為達到選舉的勝利，Killian將不惜一切代價來對付正受雇於老市長的玩家。



Breeze

該女真實姓名不詳，道上均稱其為「旋風」(Breeze)，乃Forge City除卻主角之外最棒的盜賊，但她與主角的行事作風可謂迥異，邪惡且致命，在她眼中只有她自己及任務目標，任何擋在者或者之間的人都得死。老實講，稱她為殺手或許比盜賊更加合適，因在其眼中，殺人更是樂趣無窮。在遊戲中，她受雇於Killian，負責搜集及盜取對老市長不利的證據。與Anya一樣，她所做的一切並非全部出於經濟考量，大多還是出於興趣，遊戲中Breeze會將畫面上一切有礙她的「障礙物」移除乾淨，不過，據上頭的命令，她現在還不可以對Anya下手，但一山不容二虎，Forge City看來並不能同時容下這兩名出色的盜賊，決戰遲遲早早都要到來。

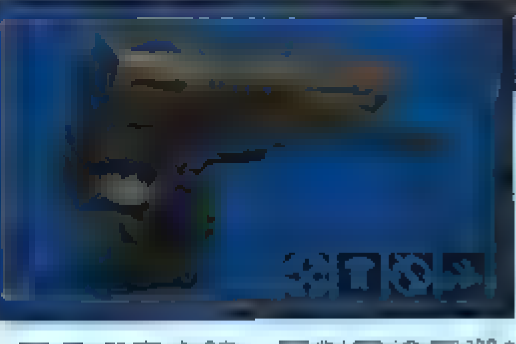
主要道具一覽

眼鏡



Anya在整個遊戲過程中都會戴的電眼鏡，不過這倒不是為了扮酷，這副眼鏡的功能遠要比它的形狀更能引人入勝，其根本就是一個內嵌多種工具的「作案」工具，同時也是Anya與Palmer傳遞資訊的工具。其兼具望遠鏡、音速鏡、夜視鏡及數位照相機的功能。其中利用望遠鏡功能，可使主角由遠處觀察目標，伺機而動。音速鏡可透過專用軟體顯示出周圍任何可以發聲物體的位置，並以影像的方式大致顯現在眼鏡上，可以利用此鏡看到比如牆外、門外等平常無法看到的物體。夜視鏡當然是可以在黑夜或是沒有光線的房間內視物的裝備，而數位相機則可幫助主角拍下地圖、圖表或是其他證據，當然也可以利用它拍下守衛的巡視路線。

槍械



Anya本是個盜賊，而並非殺手，但她所執行的任務卻均具有著危險性，難免會有與對手正面衝突之時，面對荷槍實彈的對手為求自保，必然會配備一些武器。不過遊戲中，Anya並不會使用真槍實彈的手槍，而是裝備了一個可以發射各種飛鏢的槍械。這其中包括：

【迷魂鏢】－利用它可以令對手暫時喪失行動能力，玩家可趁機對其進行攻擊或選擇逃跑，不過小心，一旦對手甦醒便會召來援軍。

【聲鏢】－Anya可以利用聲鏢發射器發出聲鏢用來吸引敵人的注意，一般可將聲鏢發射到牆上或地板上，需要時便可按下遙控鍵令聲鏢發出聲音來吸引周圍敵人的注意。

【跟蹤鏢】－在Anya接受任務後會得到一張十分詳細的電子地圖，不過敵人的及監視攝影機的位置卻不在其中，若將跟蹤鏢射到某一行動敵人身上，便可在地圖上顯示出他的行動路線，而若是將鏢射向某一攝影機，亦可得到該機正在監控的方向位置。

手臂操控板

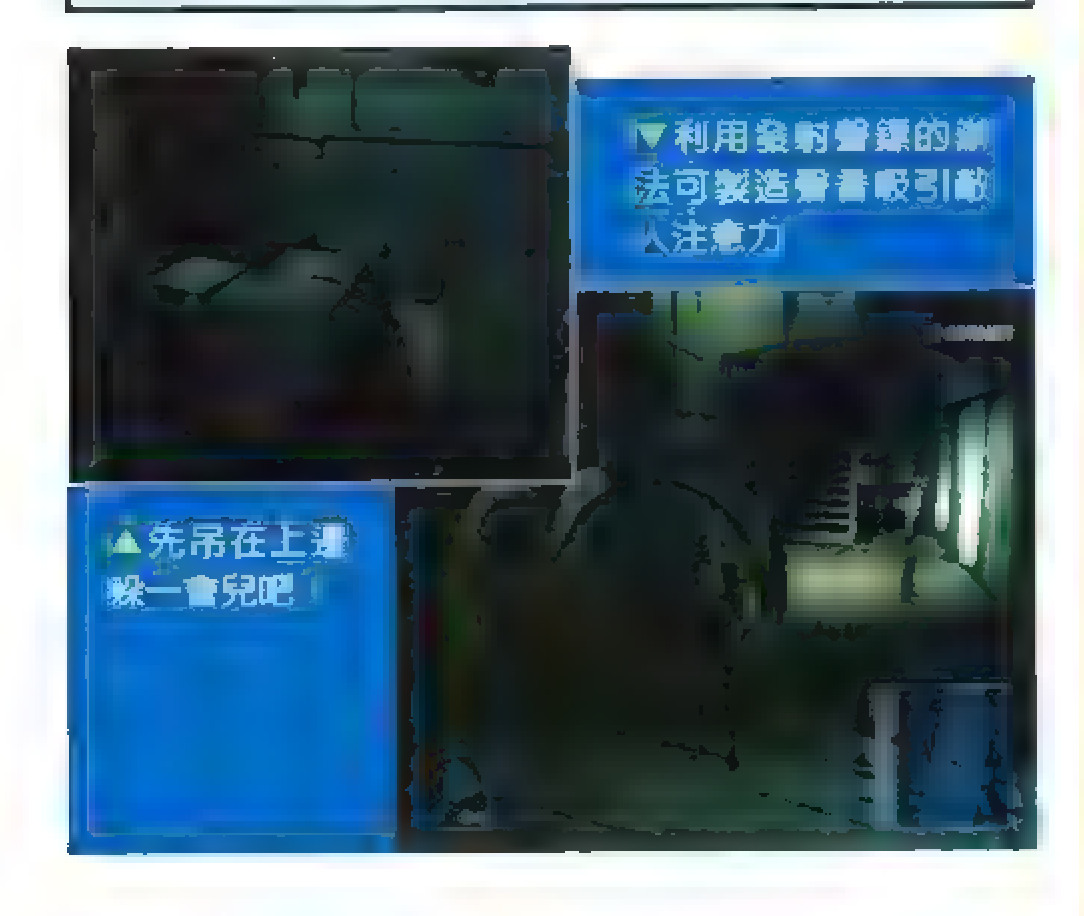
手臂操控板實際上就是一個小型控制中心，在此玩家可直接與Palmer進行單向影像或雙向語音聯絡，而其腕部的LED顯示屏則直接與眼鏡相連，並可提供如下功能：

【解鎖】－當Anya想手動撬開某機械鎖時，可利用操控板作為視覺工具，操控板會自動分析鎖的結構，再傳回給主角正確資訊，以便其能一舉將其打開。

【切割】－操控板可以自動偵測金屬表面進行分析，並產生適度的鐳射光，對物體表面進行切割。

【電腦破解】－利用操控板的無線裝置直接連接電腦CPU或是其他晶元，Anya便可在不接觸該電腦的情況下破解其安全系統，進而隨意控制該電腦內的任何資料。

【保險櫃破解】－操控板可協調音頻及眼鏡內的聲波偵測來破解保險櫃密碼，這樣主角便可在無需使用爆破的方法便可輕易拿到櫃內的物品。



▼利用發射聲鏢的辦法可製造聲音吸引敵人注意力

▲先吊在上邊躲一會兒吧

探囊取物

地圖的重要性

潛行遊戲最重要的便是在盡可能不驚動敵人的情況下來完成各種任務，這樣擁有一張詳細的地圖便顯得尤為重要。《俠盜女神偷》同樣考慮到此點，玩家自始至終均可以在主畫面的右下角見到一張遊戲地圖，這裡以結構圖的方式勾畫出全部的場景，當然由於空間所限，玩家有時或許並不能見到全景圖，但只要在地圖上移動滑鼠，便可以見到其他被遮擋住的部分。不過有別於其他同類遊戲，若之前玩家並未對區域進行過觀察，守衛及監視攝影機的位置是不會在圖上顯現出來的。所以玩家千萬不要以為地圖上未標出敵人位置便以為安全，在本文道具簡介中有介紹怎樣跟蹤敵人，並顯現其行動軌跡，此處不再贅述。一旦找到敵人位置，其便會以綠色方塊的形式呈現在地圖內，如果該敵有一定的行動軌跡，便可時會見到該綠色方塊不停在地圖上移動。

避免與敵人正面衝突

雖說前文提到過這款遊戲著重動作及偷襲暗殺，但這並不意味著玩家甚至無法正面應戰，畢竟Anya並非沒有殺敵人的能力，其實玩家若是謹慎小心的話還是不到萬不得已不要與敵人發生正面直接衝突，特別是當大批敵人聚集在一起時，這樣很容易會引起警報，警報一旦拉響，通常附近的守衛會距離不按照一定的路線巡邏以加強戒備，在這種情況下，很難有某個地方可以長久躲藏，就算玩家想嘗試逃走，幾乎不可能，更令人頭痛的是監視攝影機會啟動，全方位尋找玩家所在，另外還有移動式偵測器、自動槍塔，甚至是可以飛行的機械武器都會全部啟動，玩家要一帶完成任務的可能性



這招傳統中國武術中的鎖喉Anya用得還不賴，敵人迅速被制服

不平凡的小公司

設計《俠盜女神偷》的Blue 52是一家坐落於倫敦的小公司，雖是如此，但幾乎所有的設計人員均為電玩發燒友，懂得玩家所需的一切，且充分地盡力將之表現在遊戲當中。遊戲所使用的是該公司特為此遊戲獨立開發的引擎，從遊戲畫面來看質素不難看出，這套引擎所呈現出的遊戲世界並不比任何一款大作遊戲來得差，特別是在天氣變化上的處理更有其獨到之處，像第一關中風雨的表現所帶給人的震撼力更非一般遊戲所及，再配合上音樂的實時處理，角色與環境的實時光影表現，均充斥著一種無以倫比的真實感觸。遊戲以第三人稱視角的方式進行，但在某些特定環境下會切換為第一人稱視角。



Anya正在用手臂操控板上的保險箱破解功能來破解保險櫃密碼，看來馬上就要成功了

猶如真人的A I設計

最後特別值得一提的便是遊戲的AI，為提供給玩家一個真實的「作案」現場，《俠盜女神偷》中敵人的AI真可謂是相當重要，設計人員幾次覺得未達到自己理想的效果而作了大幅度的修改。在最終版中，玩家幾乎真是在與活人鬥智。遊戲中，巡邏的守衛會嚴格按照既定路線進行巡視，一旦發現可疑情況，他們會毫不猶豫到達懷疑的地點，仔細搜查，不留掉任何死角，直到找到玩家或是認為僅是虛驚一場為止。



敵人已在瞄準鏡下，玩家此時可選擇發射飛鏢，也可以先給他拍張大頭照存檔

不可小看敵人

遊戲中所有的敵人均可以登堂上層，將自己的影子隱藏在黑暗之中伺機玩家的到來。同樣，就算未見到玩家，而是發現一些無法解釋的影子，也會跟著追來，看看是不是真有甚麼異樣。還有，敵人間也懂得相互配合，例如當幾個人守在一間房間大時，一發現異狀，便會立即散開，相互掩護，分工合作，各司其職，一點都不會慌。當然，若是在發現可疑狀況或是被玩家擊倒在地時，也會拉響警報，讓附近區域所有的守衛來查探。另外，玩家雖然並不配備有殺人武器，但敵人卻不相同，基本上都配備足以令人致命的武器，且遇到玩家會毫不猶豫放槍射擊。不過玩家看到這裡千萬也不要慌了，敵人雖強，卻也並非無法戰勝，只要玩家動作更快，在敵人放槍前一舉將其擊倒，便可毫髮無損。同樣，若能趕在敵人拉響警報前將其擊敗，依舊安然無事。到底敵強敵弱呢，還是玩家自己在遊戲中去見真章吧。

值得推薦的遊戲

鑒於遊戲方式所限，《俠盜女神偷》並未提供任何方式的多人連線遊戲模式，不過相信其極具重玩的潛質，大可彌補此中不足。遊戲共有PC、XBOX及PS2三個版本可供選擇，喜歡潛行遊戲或是想一嘗俠盜風範的玩家千萬不要錯過了！



第三等公民

在FPS遊戲設計史上，Unreal系列絕對算得上頂尖之作，無論是在聲光特效還是帶給玩家的那種遊戲快感，都是眾多同類遊戲所無法追及其項背的。而這些年來， Digital Extremes這家加拿大遊戲設計公司亦因此而名譽大江南北，大有與老牌遊戲公司－FPS遊戲的始作俑者id Software(《DOOM》系列的設計公司)平起平坐之勢。真是後生可畏！本月Digital Extremes大出風頭之日又將來臨。其最新出爐的《Pariah》(暫譯：第三等公民)會將玩家帶到遙遠的2520年，此時玩家賴以生存的地球卻早已變成星際中最大的專司關押犯人的監牢，而玩家所乘的星際戰船卻為不知名的原因射落在地球上，孤獨的玩家在沒有任何外援的情況下，只能倚靠自己拳腳，在PC、XOBX或是PS2中孤注一擲，對付那些幾乎不可能戰勝的殺人機器，衝出這一人間煉獄…。

銀河巨變 美麗的地球成了黑暗的星際監獄

玩家在遊戲中所扮演的是一位頗具名望的醫學博士 Dr Jack Mason，因不服從上頭交給的科學研究計畫遭到指控，其所指導的一系列研究計畫同時遭到終止，且軍方在未經審訊的情況下便直接將其運往地球，也就是前文所提到的星際監獄服刑。此時正值西元2520年，連年星際戰亂使得地球早已變成一片廢墟，但這裡對銀河某些危險人物來說卻是無可取代的天堂樂園。Mason被押解至此地並非真的在監獄內服刑，其最根本任務是要在此進行基因生物改造，以製造出更為完美的戰鬥機器，與Mason同時被押往地球的還有一位被某種不知名病毒所感染的罪犯－Karina，及其他一些隨行人員。不過就在飛船起飛之時，充滿了一種神秘色彩，本來押解犯人的工作都會安排有兩艘護衛艦一同隨行，卻不知何故並未能成行。更為神秘的是，就在飛船即將著陸之際卻為人暗中布置擊毀，整艘飛船僅有Mason、Karina及負責這次押解任務的Stubbs三人倖存了下來。此時，為防止犯人逃跑，Stubbs竟向Karina開槍，擊中後者右臂，鮮血剛好濺至Mason臉上。據知，Karina所感染的不知名病毒是靠血液來傳播的，可想而知，Mason恐怕亦已為傳染了，更糟的是，大批獄卒此時已開始對二人進行圍剿，交戰中，Karina不幸昏厥，而Mason此時更一度成為眾人追截的對象，均欲殺之而後快。更有甚者，上頭實際上已認為Karina所感染病毒乃為巨大禍害，若不除掉，整個星際均可能毀於一旦，因而十六個鐘頭內會對地球進行核爆，以期徹底清除潛在的威脅。玩家在這十六個鐘頭內，不但要設法保全自己的性命，同時還要找到並照顧Karina的安全，更要不惜一切代價在核爆前逃離地球，並最終找出隱藏在Karina身後的秘密，以拯救自己性命。在短短的十六個小時內，玩家必須從一個手無縛雞之力的科學研究人員轉變成一個英勇無敵的英雄戰士，看起來真像是不可能之任務，一切聽來可謂相當緊張刺激，要人血脈賁張。

Dr. Jack Mason

遊戲主角，著名軍醫，因同事舉報不服從上頭交給的研究任務，而使其在D N A C的所有研究計劃遭到無限期暫停的命運，但鑒於之前工作的傑出貢獻，Mason此次並未遭到起訴，不過為了懲戒，上方準備將其押往地球從事基因改造及生化武器方面的研究工作。



▲不為我們所知的未來世界

獄卒趕來追殺主角

這就是玩家在遊戲中必須要保護好的女主角Karina，只要她一掛掉，馬上Game Over。

Unreal引擎、Havok物理學技術
妝點了真實的未來時空追逐戰

在《第三等公民》的單機版本中，玩家共需要經過十八關的生死考驗。正如前文所講，在這十八關中，玩家不但要保障自身的安全，同時還要照顧好Karina的安危，絕不可以令她掛掉，否則Game隨即Over。在這十八關中，遊戲的進程基本上都是根據Karina這個關鍵人物的背景故事展開，玩家可自其中逐漸瞭解到一個重大陰謀的始末。《第三等公民》的故事性顯然要比同類的FPS強上許多。初次登入《第三等公民》遊戲畫面，讓人很容易會聯想到《Halo 2》，畫面細節表現相當驚人，遠在同是該公司出品的經典遊戲《Unreal Tournament 2004》的表現之上。《第三等公民》所使用的是經過大幅改良的Unreal引擎，並加入了Havok物理學技術，在保障畫面精細的同時，各種物體道具的運動軌跡均與現實無異，除此之外玩家還可以與周邊所能見到的一些物理環境進行真實互動。Havok物理學技術的使用在遊戲中可謂無處不在，人物受襲、跌倒在地、油桶爆炸、車輛在不平的道路上行進等等，無不透出可信的真實性。這其中最具代表性的還要算是爆炸武器所產生的特效，在整體遊戲環境的設計都透出一種令人難以致信的逼真感。設計人員曾為媒體展示過這樣一個畫面：主角在其所持的榴彈砲中裝填了一種稱為燃燒彈的砲彈，當其向某一名犯罪份子發射時，其爆炸的結果簡直是「帥呆了」！請原諒筆者使用了這一詞彙，其實場面很慘烈，用這一詞並不恰當，只是那種表現的效果實在難以用其他語言來形容。簡而言之，只要是玩家能夠想像到的當一枚榴彈擊中到目標後所能產生的效果，遊戲便已然全盤呈現在玩家面前。隨著燃燒彈在空氣中的爆發，該名犯罪便似斷了線的風箏一般給拋到了空中，翻了幾個觔斗後再重重地摔向地面，砸在一個已經死掉的同伴身上，形成一個小型的屍山。雖然鑒於遊戲的尺度，敵人並未被炸彈炸得四分五裂、血肉橫飛，但這樣真實的動作效果還是令人無法忘懷。設計人員同時還表演了另外一種槍械效果，當其扣動扳機的一瞬間，一股好似我們在炎熱夏天於高速公路上見到那種波紋狀熱浪自槍口中向前湧去，而就在其鬆開扳機的一剎那，又一個犯罪以另一種形態被送上了天空。雖然在我們現實生活中未必會有這樣的武器，但這一切的表現效果卻不由不令人相信這一切都是真實的，而這當然全要歸功於Havok物理學技術在遊戲中的應用。其實，這技術在FPS遊戲中已並非第一次使用，只是能做到類似《第三等公民》這套遊戲這般逼真的，暫時還真找不出來。

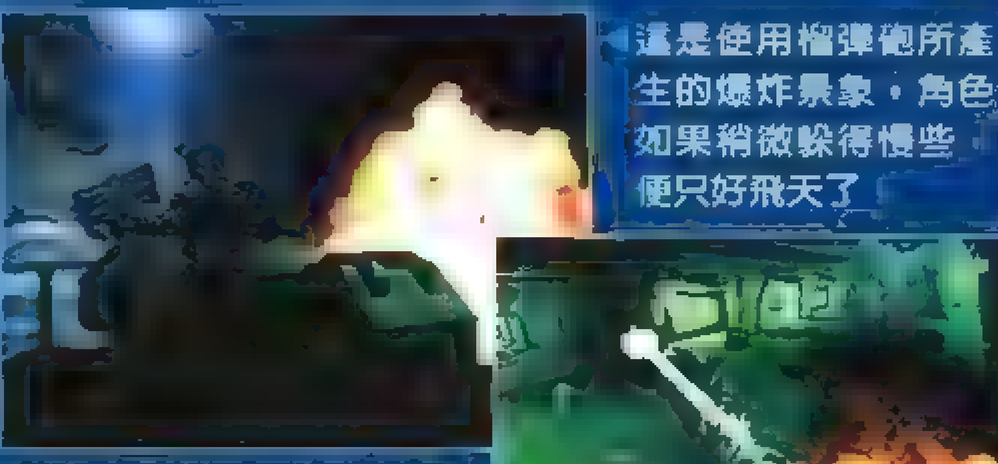
Karina



[illegible]



這款遊戲使用了Havok物理學技術，車輛在遊戲中可以爆炸、散解。



這是使用榴彈砲所產生的爆炸景象，角色如果稍微躲得慢些，便只好飛天了。

波子彈所形成的波浪形熱浪，宛如馳騁在夏日高速公路上的感覺。

武器升級制 等級愈高威力愈強大

說到槍械，在遊戲中玩家所能使用的數目並稱不上可觀，基本上僅有七種可供選擇，數目雖不多，但卻與我們目前軍隊中所使用的武器大不相同，因為這畢竟是未來世界。一般來說，所有的武器在形狀上要比我們一般看到的要大上許多，且功能上也要強上許多。遊戲中，玩家最多可同時配備四套槍械，玩家在遊戲中可隨時透過快速鍵切換手中的武器。撇開武器的種類不談，與其它同類遊戲相比，《第三等公民》最值得稱道的地方還是其武器的可升級性。玩家在遊戲中可蒐集一種稱為「武器能量核」（Weapon Energy Cores）的物品，便可以對相應的武器進行升級。據目前曾去多方面資料顯示，整個遊戲中，玩家可對所有的七種主要武器進行升級，而每種武器還可以升級三次。在單機版遊戲中玩家要想一次對七種武器進行全面升級幾乎是不太可能的，玩家雖有此心，但奈何遊戲中「武器能量核」的數量實在是少之又少。到底該要升級哪一種武器，就得靠玩家自己的戰略頭腦來決定了。



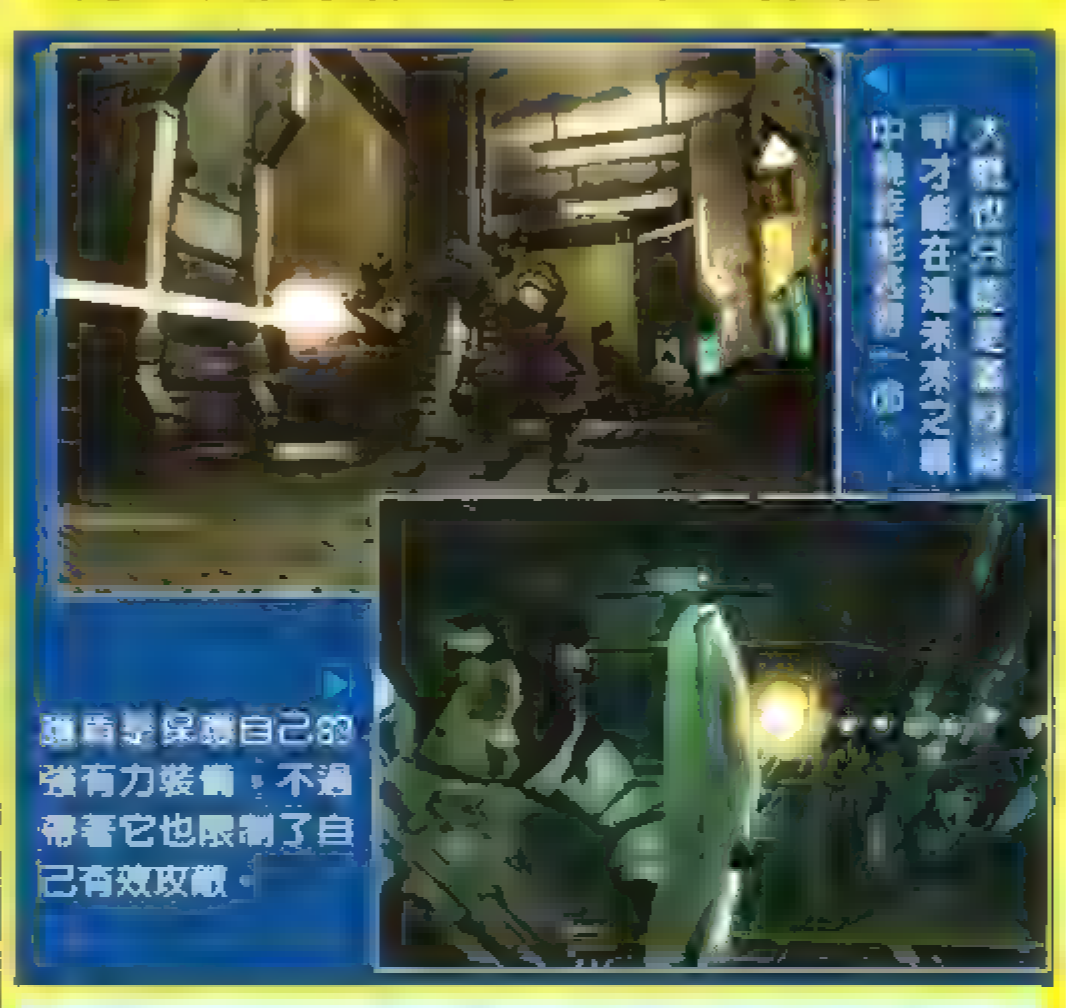
未來戰士手中的基本裝備，Bulldog衝鋒槍

在此以組合步槍為例，來看看到底升級有哪些好處。正如在武器介紹篇所講，在一般人手中，組合步槍只是在萬不得已的情況下所使用的替代槍種，因其根本是由破舊、損毀槍的械零件所拼湊起來的臨時性武器。不過，若是對其進行智能升級，卻同樣可以威力無窮。在這種武器的第一次升級中，玩家可為其加入伺服裝彈器（Servo Reloader）部件，可令其裝填子彈速度成倍上升，火力相應也已得到明顯提升。第二次升級為加裝磁力控制器（Magneto Concentrator），此舉可令火力有新的大幅加強。而第三次升級則是加裝鈦控集器（Titanium Concentrator），使其能達到近似重達槍的火力。同樣，組合步槍也可以加裝紅外線瞄準儀、穿甲彈（一種可以射穿敵人身體盔甲的子彈）等設備進行升級；有人說組合不但可以升級成具有可以連續發射四發火箭的能力，甚至還可以最終合五枚火箭同時攻擊五個不同的目標。升級武器的概念應該說非常符合西元2520年的軍事標準，玩家在遊戲中大可先睹為快、先用為爽。



武器的升級在遊戲至關重要，升過級的武器威力非比尋常。

在單機版遊戲中，「武器能量核」並非隨地可取，玩家必須[illegible]擊敗或[illegible]機緣方可得到。一旦找到「武器能量核」，玩家便可開啟自己的裝備欄，找到想要升級的武器，將「武器能量核」拖至該武器上即可。武器在升級後不但如前面講的在功能上要強於前者，同時在視覺的表現上玩家也可看到要較前者更為可觀，也會因此使用的攻擊方式[illegible]。此話何解？還是要我們以舉例來說，擲彈槍的最終可升級為遙控地雷發射器，顧名思義，就是玩家[illegible]地雷，當地雷投上之後，並不會馬上爆炸，而玩家此時手中的發射器卻會自動變成一個遙控器，只要玩家按下按鈕，地雷便會馬上爆炸。雖然在單機遊戲中武器升級並不能完全隨心所欲，但在多人遊戲中玩家卻可以由死亡屍身上拾取相應的武器零件來升級自己的裝備。不過，在多人模式中每種武器僅可升級兩次，這大概也是設計公司擔心玩家武器過於強大而設立的限制吧！



[illegible]甲才能在這未來之[illegible]中[illegible]

誰都要保護自己的強有力裝備，不過帶著它也限制了自己有效攻敵。

在單機遊戲的最後一關中，玩家將有機會取得一款終極武器「巨人之拳」（Titan's Fist），這是一種類似《DOOM》中的BFG 9000，一次發射，可將一屋子的敵人送上西天，喜歡以此為樂的玩家到時一定要好好體驗一下這種武器的威力。既有戰鬥，就難免會有傷亡，Mason作為一名軍醫，自然會有些與眾不同的能力。不過，在《第三等公民》中玩家並不需要去尋找諸如回復包這類醫療「藥品」，取而代之，Mason全身便都備有一種稱為「健康能量儀」（Health Charges）的東西，這種儀器在未來大概算得上是醫生在戰場上的基本裝備之一，一般來說該裝備用後可以自動恢復，且用之不竭，倘若是真的不幸受傷，也還可以搜尋急救包將其再度充滿。當然，該裝備的恢復需要一定的時間，這點與《Halo 2》中的護盾系統有些相似，玩家如果努力尋找掩體，便能夠爭取到足夠的時間來恢復自身的健康。不過也有一個問題，如果受傷過重，而玩家又過於心急，想一次便恢復到正常功能，則該能量便要暫時用光，自身視覺卻會變得模糊不清，會嚴重影響到玩家射擊的準確度。

第三等公民

主要武器一覽

[illegible]



MXB 4倍槍牛頭大，不但是軍隊的標準配備，亦是戰場上的主要武器之一。簡單易用是其最大的特點，另外在重量及殺傷力上同樣佔有不小優勢，且更具有升級功能。

[illegible](組合步槍)

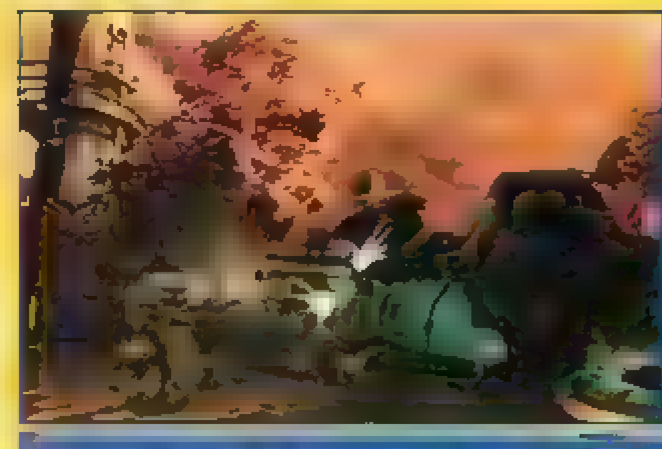


應該說組合步槍乃臨時應急性武器，是用多餘及自破損武器上拆下來的可用零件組裝起來的步槍。但雖說如此，卻並不一定表示這種步槍的攻擊力不夠強大，在有經驗的士兵手下，其自行組合出來的武器，殺傷力遠比工廠成批生產出來的槍械大上許多倍。如何組裝步槍可是一門永無止境的學問及技能。

[illegible] Launcher(榴彈砲)

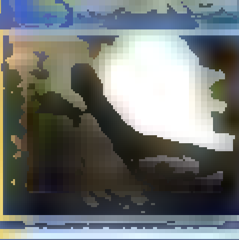


榴彈砲不但是攻擊力相當強之重型武器，更可根據不同需要使用不同的榴彈，以達到不同的攻擊效果。其中最為常用的是一種稱為磁榴彈(Mag Grenade)的砲彈，這是一種殺傷力極強的高科技成果。該榴彈在射出時會形成一個磁場，將地面上所有細碎的金屬吸附到榴彈之上，其在空中飛行的時間愈長，所吸附的金屬亦便愈多，而當其到達目標點後爆炸所形成的破壞亦就愈強。



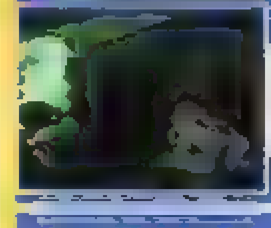
以厚重車輛去撞擊對手的輕型車輛無疑乃明智之舉，但有時情況使然，不得不反其道而行事。

Rocket Launcher(火箭砲)



標準的MV8型火箭砲笨重兼之開火緩慢，但其所造成殺傷力卻不可小視，特別是在其某些升級版本中更是無人能敵。

Plasma Gun(電漿槍)



此軍事步槍可以發出高密度電漿，殺傷力非普通彈藥可比，特別是在其升級版本中，可射出高熱亮電漿球體炸彈，將接近的敵人迅速致盲。在使用這款武器時必須配戴專門的護目鏡，以避免高溫高亮對使用者可能造成的眼部傷害。

Sniper Rifle(狙擊步槍)



這種不知出處的武器，無疑乃狙擊暗殺的利器，在它的升級版本中，無論隱藏得多麼好的對手都無從自其瞄準鏡下遁形。

Healing Tool(療傷用具)



作為醫生出身的Mason，這種先進的療傷工具總是隨身佩帶。

Stubbs



[illegible]官Stubbs稱得上是最出色的軍[illegible]，他以優異成績通過極其嚴格的飛行[illegible]，[illegible]一名職業飛行員，在本遊戲中，Stubbs擔任將Mason及Ka[illegible]押原到地球的工作，在飛行器失事後，他便開始設法逃回[illegible]的兩位[illegible]，[illegible]是玩家的助手之一，因其懂得[illegible]職業軍人所知曉的一切，便可以在任何惡劣的條件下求生，同時亦能夠[illegible]任何[illegible]逃到安全[illegible]。

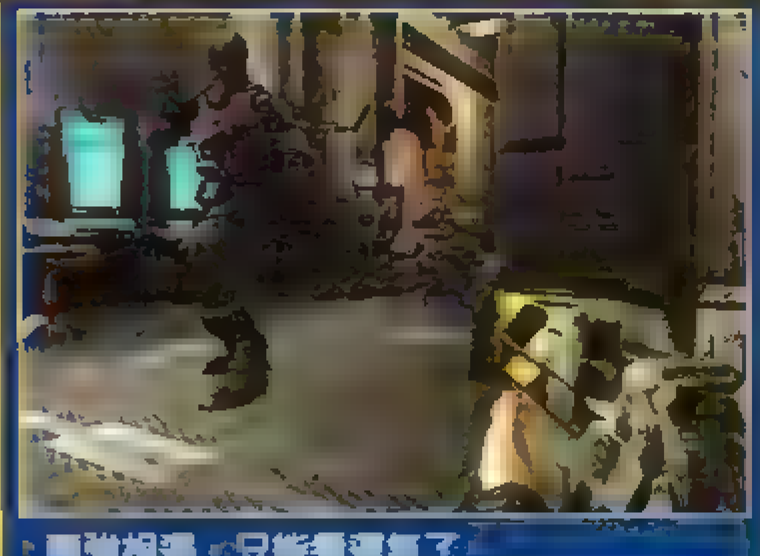
獄卒(The Scavenger)



獄卒是遊戲中玩家的基本對手，在[illegible]上到底獄卒的數量有多少，誰也說不清楚，甚至對於這些人的真實[illegible]，[illegible]都是個謎，有人曾[illegible]在當前如此惡劣的地球環境下，不會有太多的獄卒存在，[illegible]可能又能真的肯定呢，但不管怎樣，有一點我們卻很清楚，也許是由於環境的原因，獄卒都相當暴燥，極具攻擊性，有人曾見到過手持普通武器的獄卒將一個以電漿槍武裝起來的職業軍人送上西天，真不知道這些人是如何辦到的，莫非他們並非血肉之軀。

循序漸進的AI設定 笨瓜卒子變成狡詐魔頭

遊戲的AI設計可頗為有趣，大概用循序漸進四個字來形容比較恰當。遊戲開始前的十五分鐘，敵人看上去似乎並不太聰明，與玩家交戰的敵人亦不多，其實這主要還是設計公司欲令玩家熟習一下遊戲環境使然。隨後，敵人會變得相當狡猾，可以使用各種戰略戰術，亦極具攻擊性，其所使用的武器亦是多種多樣。戰鬥亦會變得愈來愈艱苦、激烈。從種種方面來看，特別是在單機遊戲的第一關中，《第三等公民》給人的感覺頗似《Halo 2》，同是科幻題材、同樣在陌生的土地上進行廝殺。但隨著遊戲的深入，還是會發現二者有著顯著的不同，戰略、戰術、敵人以及故事情節可謂毫無相似之處，這點卻應該頗能吸引那些喜愛《Halo》玩家的注意力。既好像似曾相識，卻又是毫不相同的遊戲體驗。



多人連線的選擇



▲車輛的使用在多人遊戲中至關重要

除了大量的新式武器，玩家在遊戲中亦可以操縱車輛，在單機版本中其實這樣的機會倒並不太多，但在多人連線方面就大不同了，玩家大可借助這些交通戰鬥工具取得自己在戰鬥方面的優勢。遊戲中最主要用到的兩款戰車為黃蜂及轉向幽靈，詳情請參考主要車輛篇介紹。至於遊戲的多人連線對戰方面，《第三等公民》支持時下較為流行的「死亡競賽」(Deathmatch)及「團隊死亡競賽」(Team Deathmatch)，另外，遊戲尚提供兩種新型的方式──「前線進攻」(Frontline Assault)及「包圍戰」(Siege)。其中前線進攻有點類似《Unreal Tournament 2004》中的「衝擊」(Onslaught)模式，遊戲會為每名玩家提供三輛戰鬥車，以攻陷對方控制點為勝利條件；而包圍戰則與搶軍旗模式有些雷同，只不過玩家需要將自己的大旗扛到對方的陣地裡。

▼在多人模式中，玩家可與隊友合作殺敵

主要車輛介紹



Wasp（黃蜂）

黃蜂乃遊戲中最為常見的三輪、單人操作車輛，其前方配備有重型機關槍，可謂快速兼致命的戰車。但車輛自身缺少裝甲，而駕駛者更是全身暴露在外，這些都是其致命的弱點。因其良好的機動性及駕駛者可隨時跳車逃走的靈活性而廣受獄卒青睞，被廣泛使用在監獄中。



Bogie（轉向幽靈）

裝滿鎧甲的轉向幽靈與黃蜂可謂迥異，這是一輛由兩人操作的戰車，該車裝有多款重型武器。其中雙筒加農砲可供司機使用，而後座上可以任意轉向的重型火箭砲則可交由「乘客」控制。該車行動快速、裝甲厚重、火力強大，是兩人使用的最佳戰車。



據目前資料顯示，雖然PC版遊戲的解析度會高於XBOX，但設計公司卻似乎比較偏袒後者。因在XBOX中，玩家不但可以玩到PC版的所有對戰模式，還會提供一種稱為合作模式(Co-op)的遊戲方式，該模式支援兩名玩家以合作的方式進行遊戲，但卻並非經由Internet，而在兩人一機，通過將畫面分割成兩區塊的辦法進行遊戲。另外，多人連線的兩個不同平台版本均允許玩家以電腦代替隊友進行離線式的訓練遊戲。而預計於今秋上市的PS2版本，似乎並不具備任何多人模式，不過取而代之的是玩家可與電腦虛擬對手於多個前兩個版本所不具備的地圖上進行戰鬥，且據聞在PS2版中，其車輛的品種亦要較前兩者多上不少，真是各有利弊。在多人連線模式中，在玩家進入戰鬥前尚需選擇自己欲在遊戲中使用的武器種類，因為在此模式中，遊戲僅允許玩家使用兩種武器及一把電鋸。不要小看電鋸，在近身肉搏戰中，此武器有著其他熱兵器所不能比擬的威力，而在子彈用罄之際，其同樣亦可令玩家繼續拼殺，不會淪落到只有挨打的地步。不過這種場面一般不會太常見，因為在多人遊戲中，玩家隨時可以在死屍身上拾取子彈。在PC及XBOX版本中，遊戲大概會提供給玩家十四至十五張地圖進行多人對戰，且在遊戲上市時，發行公司亦同時提供給玩家一款地圖編輯器，以供玩家自行設計地圖，並與全世界的玩家分享。鑑於遊戲細節表現之故，《第三等公民》對硬體要求相對較高，若是想特效全開的話，建議硬體老舊的玩家可以考慮升級了！

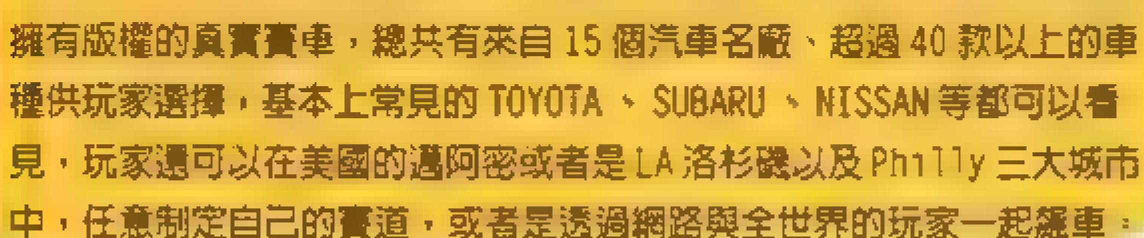
Namco挑戰急速快感的強作

要在一般街道上面賽車，我想沒有一個國家是允許的！但是透過《Street Racing Syndicate》（以下簡稱SRS）這套遊戲，玩家就可以盡情的享受在街道上狂飆的快感。要說起這款遊戲，還真有點曲折離奇！其實《SRS》最早在2002年ECTS展覽會上就被3DO公佈了，這是由3DO旗下Eutechnyx開發製作，但是隨著3DO的破產，這款遊戲也隨著停止開發，而由Namco美國公司以150萬美元的價格，購買了這個尚未完成的遊戲。

整體遊戲的風格相當類似EA的賽車強作《急速快感》系列，《SRS》結合了開放式與封閉式兩種設計的賽車跑道，與The Dukes of Hazzard相同的加入了警車取締的部分，設計者希望透過多樣化的遊戲設定，提高《SRS》的可玩性







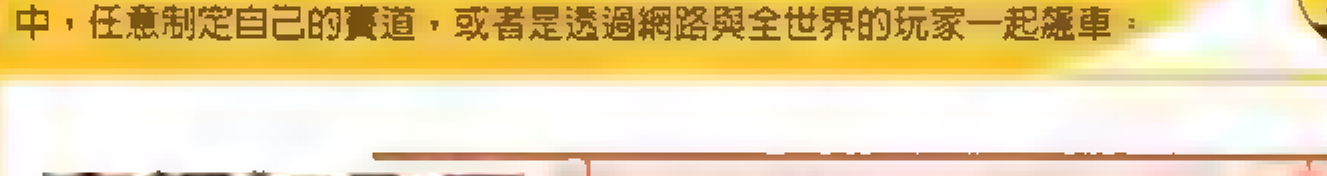
《SRS》是專為街頭飆車而設計的一款賽車遊戲，在遊戲中每一部車都是擁有版權的真實賽車，總共有來自15個汽車名廠、超過40款以上的車種供玩家選擇，基本上常見的TOYOTA、SUBARU、NISSAN等都可以看見，玩家還可以在美國的邁阿密或者是LA洛杉磯以及Philly三大城市中，任意制定自己的賽道，或者是透過網路與全世界的玩家一起飆車。

撰文：



GAME INFO

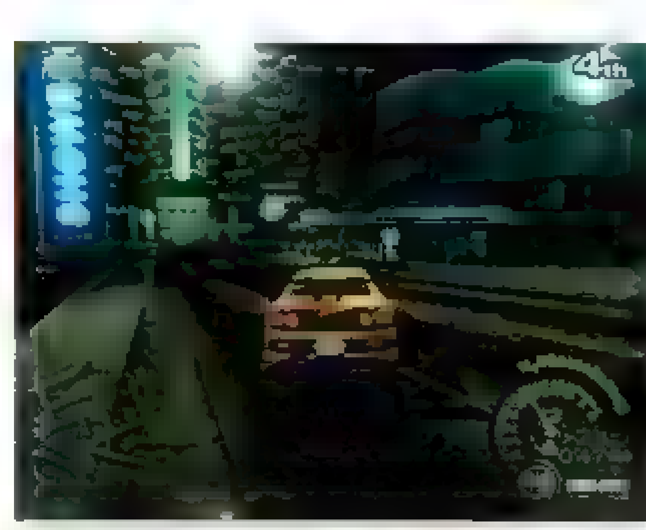
製作開發 Eutechnyx
代理發行 Namco
遊戲售價 未定
遊戲類型 未定　語言版本 未定
適用平台 Windows 98 ME 2000 XP

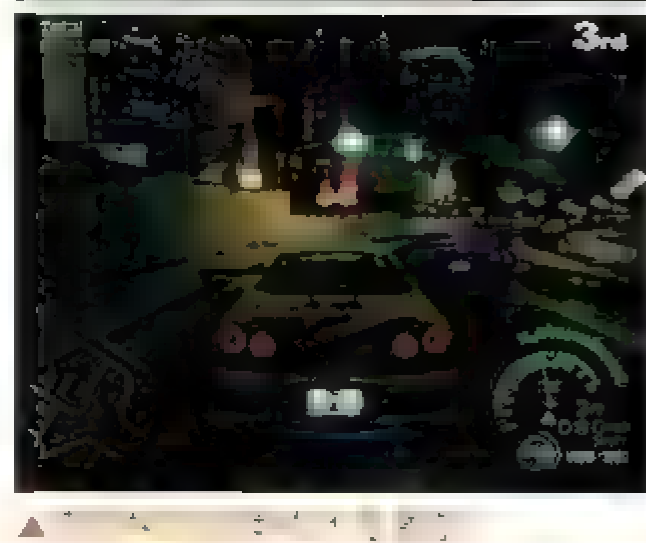


車輛加入了損壞模擬的系統



《SRS》中的車款比起之前更加多元，車輛加入了損壞模擬的系統，也就是說當玩家在街道上肆無忌憚狂飆的同時，如果不慎擦撞或者是翻車，都會對車體產生直接的影響，損壞情況可大可小，小則汽車烤漆刮傷，大則連車頭燈都直接沒了，引擎蓋還會翹起來，所以除了速度快之外，完美的過彎與閃避路上來車也是《SRS》設計重點之一。



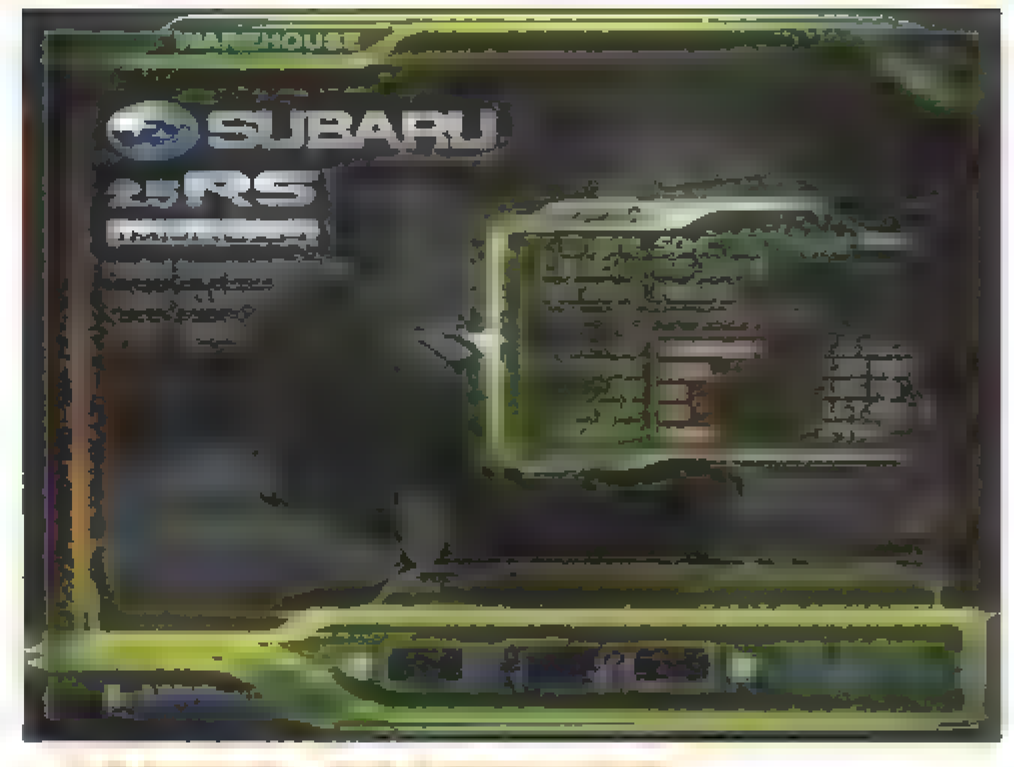


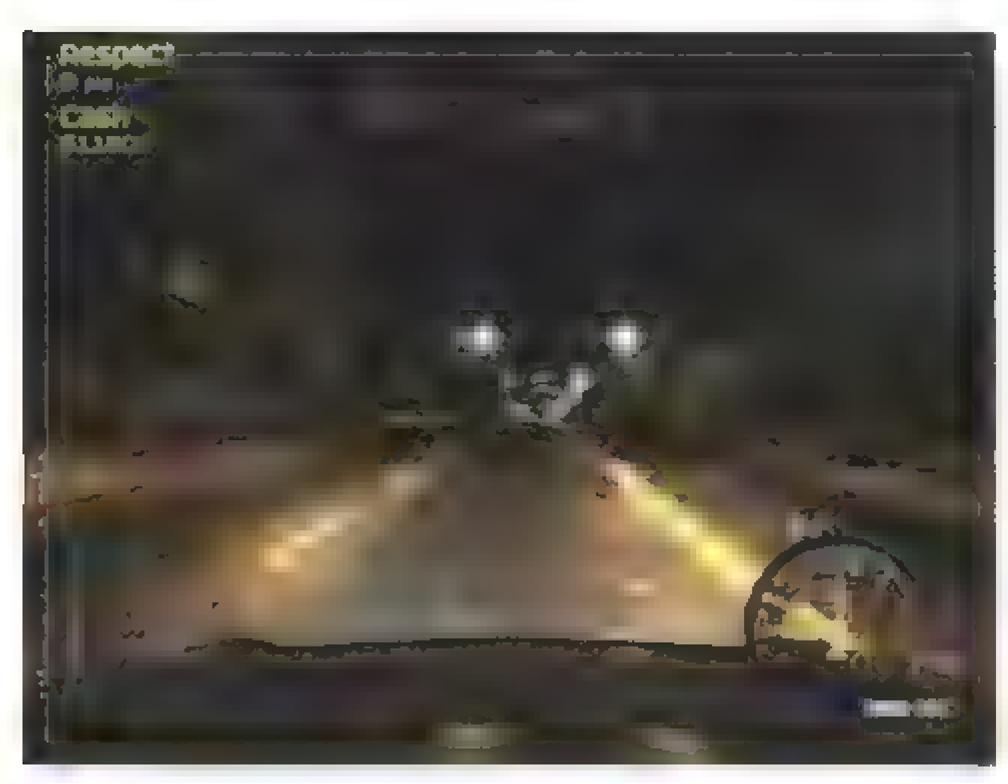
官方網址：http://www.montecristogames.com/

＊CPU 未定　＊記憶體 未定　＊硬碟 未定
＊顯示卡 未定　＊光碟機 未定　＊音效卡 未定

詳細的[illegible]

玩家可以在車庫裡頭自己打造夢幻車款，舉凡像是汽車的LOGO、烤漆與性能等等，都可以自由修改，或許因為Namco是日本公司，所以很多汽車美化的烤漆都會出現中文字，倒也是另一番風味！而透過改車的系統，玩家可以清楚的知道，各項車子性能改裝後的情況，藉此達到玩家最佳的設定。此外，透過網路連線，還可以跟其他玩家來一場賭金大賽，萬一不小心可是連車子都會輸掉的！《SRS》也是以美女為號召的遊戲，但是憑良心說，《SRS》中的[illegible]「美女」都不是很美，而且絕大多數都是以亞裔人士為主（而且[illegible]），[illegible]的想跟其他同質性賽車遊戲有所區隔。





四種模式[illegible]

賽車模式共有分成Quick Race、Checkpoint、Iron man以及Speed Trial四種模式，而《SRS》遊戲中的單人故事模式，[illegible]NFS[illegible]，玩家需先試跑一個小比賽之後，便可以購買自己心目中的車種，透過不斷的競賽來[illegible]，[illegible]過場動畫，至於遊戲中的一[illegible]，[illegible]就是NFS的方式），[illegible]種比賽，都得先在遊戲中跑上一[illegible]。

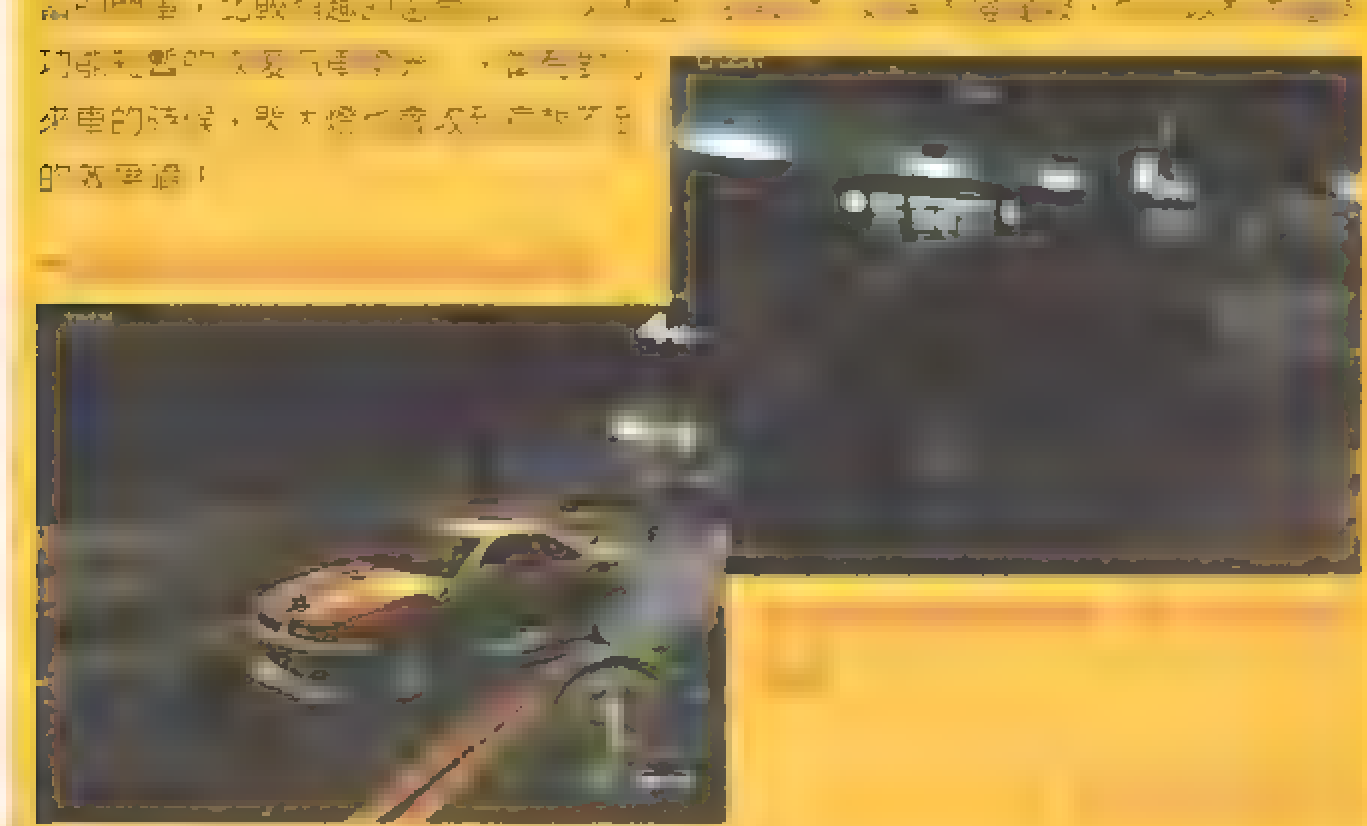






畫面[illegible]

[illegible]，比較有趣的[illegible]的時候，[illegible]！







單機館

[illegible]FIA GT[illegible]

《GTR：The Ultimate Racing Game》(以下簡稱GTR）是由SimBin開發小組所開發，一款完整的由FIA GT錦標賽官方授權的競速遊戲，理所當然的遊戲中包含該項賽事所有賽車。《GTR》號稱是史上模擬最為真實的一款賽車遊戲，玩家可以在遊戲中享受超過10個以上傳奇性的賽道（像是Magny Cours、Barcelona以及Monza等），70個以上的競爭對手，讓玩家可以在電腦上享受，與世界知名賽車手一較高下的樂趣！





▲《GTR》[illegible]



▲[illegible]



撰文：莫凡

《GTR》是由完整FIA GT 冠軍賽轉移過來，因此世界賽中的各項賽道與賽車都被百分百的移植過來，像是賽車本身的各項資訊、[redacted]錄其中，而透過遊戲本身強大的繪圖引擎，連駕駛座的賽車手都能描繪的栩栩如生。

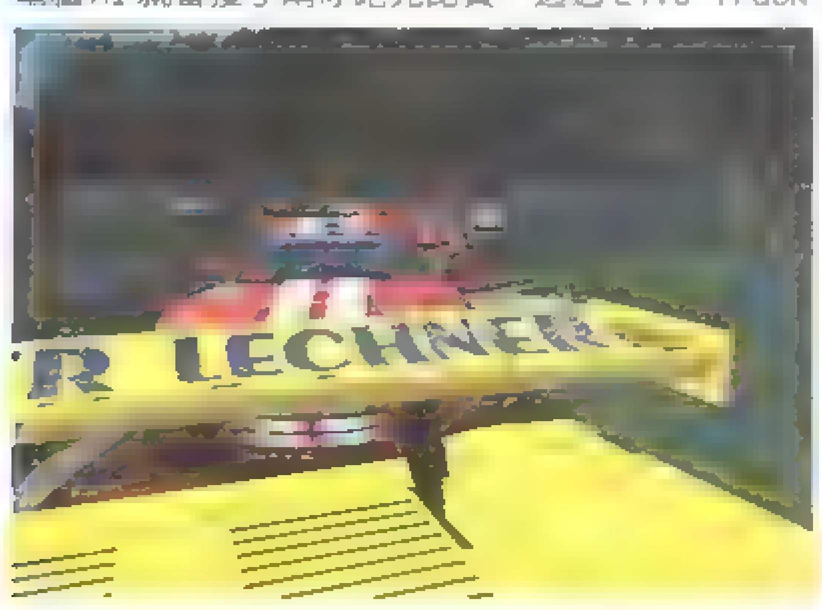


製作開發 SimBin
代理發行 未定
遊戲售價 未定
遊戲類型 競速　　語言版本 英文
適用平台 windows ME 2000,XP

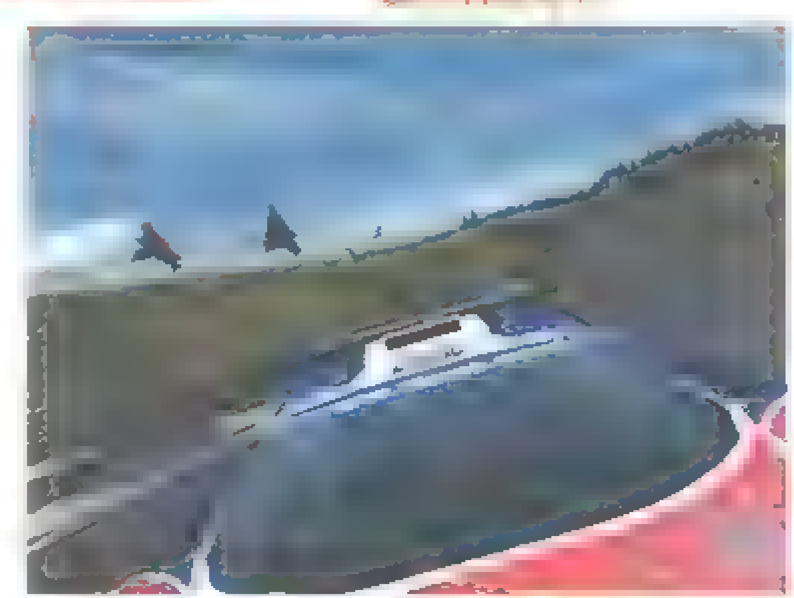
[illegible]70[illegible]以上[illegible]

▼[illegible]

在《GTR》的世界中，共有超過70款以上的賽車可供玩家選擇，像是知名的Porsche 911、Viper GTS R、BMW Z3 M甚至是法拉利550 Maranello都可以在遊戲中玩到。除了車輛可以自行修改細節設定之外（連坐椅都可以修改），透過G-Forces模擬系統，便可更真實順暢的操控賽車，如果玩一玩想去廁所的話，也可以開啟遊戲中「自動導航（Autopilot)」的選項，這樣電腦AI就會接手幫你跑完比賽。透過Live Track Technology（即時追蹤系統），玩家可以立刻地知道賽道上面發生的事情，像是碰撞上的物理表現以及動態天氣變化都可一目了然。《GTR》幾乎是真實比賽的縮小版，製作小組Simbin是完全的將FIA GT賽車的真[illegible]整到遊戲中，遊戲提供兩種模式，一種是全擬真遊戲，在這個模式下，玩家可以感受到真實錦標賽的情況，親身與世界賽車手來場激烈的競賽；另一種是Arcade模式，這個模式[illegible]是專為狂熱的賽車Fans所準備，在此玩家將有更多的自由度來任意修改車種賽道。



◀[illegible]



官方網址：http://www.10tacle.com/gtr-game

*[illegible] 1.2 [illegible]Hz [illegible]　*記憶體 384 MB　*硬碟 1 GB 以上可用硬碟空間
*顯示卡 [illegible] DirectX 8 [illegible]以上的顯示卡　*光碟機 4x CD ROM　*音效卡 未定

[illegible]

• Monza.

(3.586 哩／5.77 公里)

這一條賽車道可以說是歐洲最老的線路之一，它是設置在一個公園裡面，位於義大利米蘭市北方 10 哩左右，全長有 5.77公里，以完善的青翠彎道與長距離直線加速賽道著稱，所以時常在知名賽車比賽中可以看到這個賽道的身影。

• Autodromo Do Estoril.

(2.599 哩／4.183 公里)

這個賽道是距離葡萄牙首都里斯本的 28 公里處，Estoril 結合了連續大角度彎道與不斷煞車甩尾的設計，而其直線加速的部分也 [illegible] 此段於 1994 年加入賽道中，[illegible] 轉彎絕對是相當「[illegible]」

• Circuit de Nevers Magny Cours.

([illegible])

這個賽道位於法國巴黎約 250 公里處，主要是由超大角度的彎道 [illegible]，[illegible] 1.0 度以上的大彎道，[illegible]！

• Anderstorp.

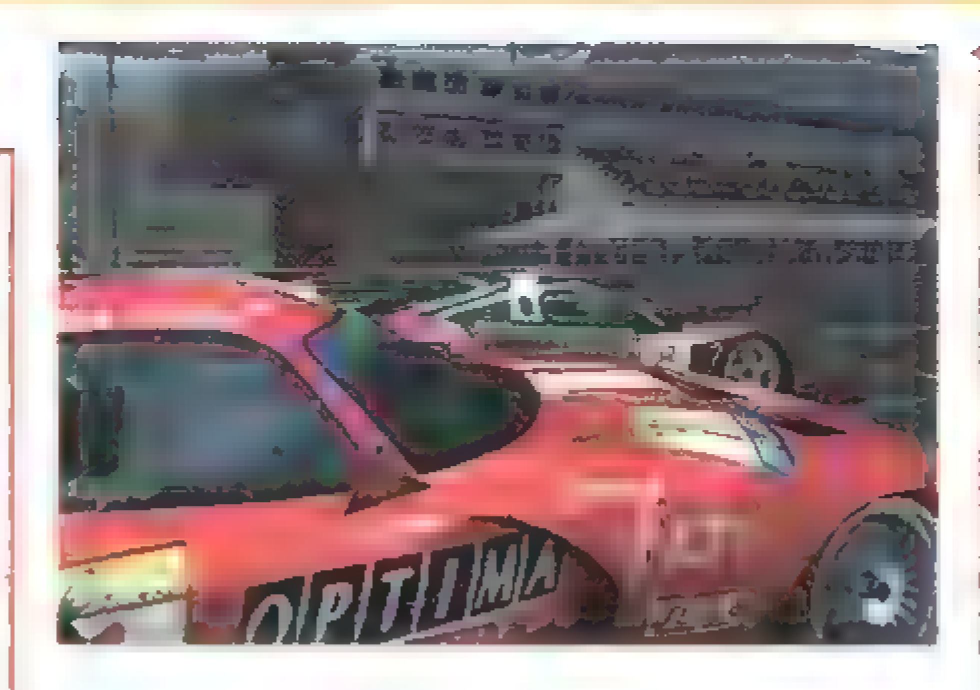
(2.505 哩／4.031 公里)

這個賽道 [illegible] 整個賽道雖然有一段 [illegible] 直線加速距離，[illegible] 了超過 8 個 [illegible] 90 度大轉彎，其中 [illegible] 180 度彎道 [illegible]





▲[illegible] 忘了認真比賽呢



▲在那麼多人的觀賽下，這場非贏不可！

• Circuit De Catalunya.

(2.938 哩／4.728 公里)

這一個賽道則是西班牙巴塞隆納的近郊，於1991年才開始啟用，共有 [illegible] 種不同的賽道設計，它混和中速度的直線跑道與大角度的旋轉彎道，F1 賽車也相當喜愛這條跑道

• Motopark Oschersleben.

(2.279 哩／3.668 公里)

這條賽道算是 [illegible] 簡單的，除了直線加速度距離夠長之外，就是兩個直角彎道比較難以處理，但是整體來說還算遊戲中簡單的一個賽道。

• Ente Autodromo Pergusa.

([illegible])

歷史悠久、位於義大利 [illegible] 的 Pergusa 賽道，幾乎是 [illegible] 的設計，看起來雖然簡單，但是卻有很多具有挑戰性的障礙物等著你喲！

• Circuit de Spa-Francorchamps.

(4.312 哩／6.939 [illegible])

這條賽道獲得車手、評論家一致的讚美好評，將近 7 公里的賽車跑道也是屬一屬二的長，賽道周圍有茂密的樹林可供欣賞，許多大賽都會指定這條車道，除了有夠長的直線加速之外，還有很多的急轉彎要考驗車手，挑戰性十足！

• Automotodrom Brno.

(3.348 哩／5.388 公里)

Automotodrom Brno是車手與粉絲間相當熱門的賽道之一，碗狀的賽道設計，讓觀戰者有絕佳的視覺角度，除了賽道旁有樹林之外，還會有著高低起伏的垂直落差，車手得相當注意才行。

• Donington Park.

(2.498 哩／4.020 公里)

這條賽道則是位於一個鄉村中的城堡旁邊，也算是較為容易上手的一條跑道，它具備平緩的長距離加速以及不算難的數個彎道，只有幾個小地方要不斷的煞車與加速，整體來說算是簡單的跑道之一

戶外越野/拉力賽車

《極限賽車》是款以戶外越野拉力賽車為主題，但又增加了許多的碰撞元素，在賽道上，你可盡情的將對手撞得東倒西歪，一路上還會看到大家車子的零件飛散四處！甚至撞得太過激烈，駕駛還會從車裡飛出來！那應該是安全帶太差了，才會這麼誇張！

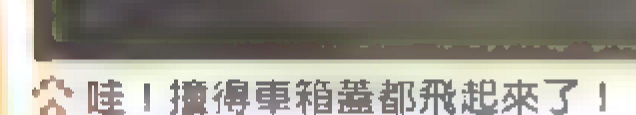


甩尾濺起地上的雪地。









哇！撞得車箱蓋都飛起來了！

在工作閒暇之餘，許多人都選擇來場賽車，消耗所剩無幾的精力，順便將上班的怨氣一併排除！但是在賽車場上分秒必爭的過彎超車，有時反而使人更加緊張，那麼來場考驗你開車的駕駛技術與長程耐力賽，越野拉力賽就會是最佳選擇！不過漫漫長路，孤獨一車，在夜深人靜之時反而令人煩悶，那麼《極限賽車》就會是您最終絕選了！



發行日期 5

製作開發 Bugbear Entertainment
代理發行 ATARI
遊戲類型 競速
遊戲售價 NT990 元　語言版本 英文
適用平台 Windows 98,ME/2000 XP

官方網站 http://www.flatoutgame.com/

驚險賽道/佈滿掉落零件

遊戲一開始有角色供你選擇，每一位都有其不同的故事背景，玩家還可以從 16 台生鏽破舊的老爺車中任選其一來進行改裝，而且隨著所選的車體不同，而得須運用不同的駕駛技巧，如此才能操作得得心應手。遊戲中有 45 條不同的賽道，讓玩家好好大展身手一番，其中不但有一般賽道的瀝青柏油路，還有充滿沙土、起伏不定的越野坡道，甚至還可以在凍結成冰的冰湖上狂飆競速，享受時速超過 200km 的緊張快感。而且遊戲中不光只是競速而已，玩家甚至還可以藉由撞擊對手等方式來妨礙對手，讓自己登上最快寶座。而且《極限賽車》連路邊的柵欄等物體都能讓玩家去把它撞個稀巴爛。另外當玩家在撞擊或碰觸到物體時，自己本身的老爺車也會因此而受到損傷，玩家也可以去買零件配備來修補改裝車輛，或乾脆直接買一台新車繼續撞，享受與一般賽車遊戲截然不同的樂趣。



喝！看我飛車闖關。



還是好好開車，讓愛車完好如初吧！



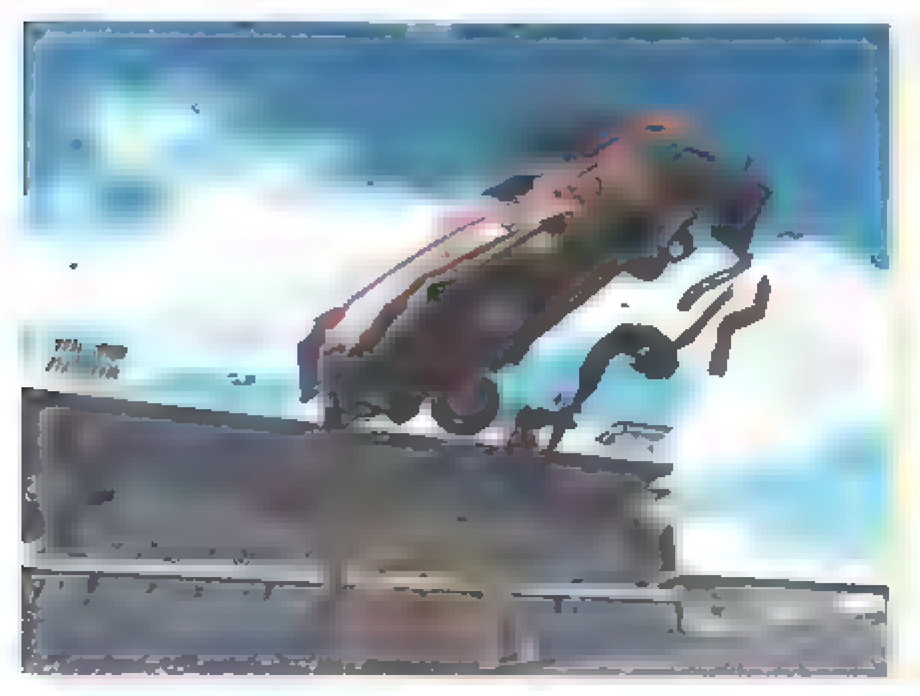
人彈出來了．．．，開車真的要小心喔！

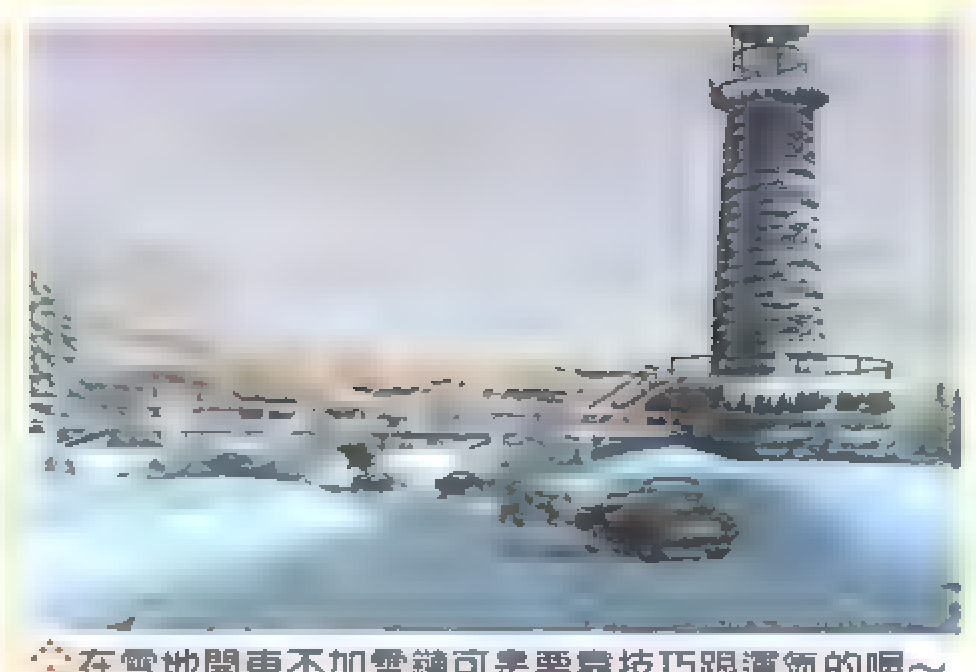
*CPU Pentium II 1G以上　*記憶體 256MB RAM　*硬碟 1.5GB 硬碟空間
*顯示卡 支援 DirectX 9.0c 以上 32MB　*光碟機 8 倍速以上　*音效卡 相容 Directx

最大特色－碰撞


不要擠我哇！可惡！

碰撞正是《極限賽車》中最大的特色，玩家在追求速度感中，透過更多的碰撞與破壞元素，使得競賽不僅是競速而已。遊戲中的每輛車都至少由40個可變形或脫落的零件組成，經過激烈的競速碰撞之後，競賽賽道上會佈滿車輛零件，滿天飛舞著歪七扭八的車體板金、掉散一地的車輛零件、破碎無存的擋風玻璃等，隨著比賽的繼續進行與激烈的撞擊後，你駕駛的跑車就漸漸不成車形了。當然這些掉落的零件不會被你拋在腦後，你在賽程行進間將會再度遇見它們，這時它們就會形成你的障礙物！當玩家在遊戲中高速過彎時不小心碰到這些障礙物時，只會使自己再摔個四輪朝天，而零件將會更加飛散，不過這要根據你的衝撞速度和事故嚴重性來判定破碎程度，如此惡性循環，只會使得比賽難度更加提昇。


呼～撞成這樣只有我會而以！


在雪地開車不加雪鏈可是要靠技巧跟運氣的喔～

多人連線 自由競賽

《極限賽車》中包含了大量的比賽，有錦標賽，撞車比賽和一些迷你的小遊戲！透過分屏模式可以讓二個玩家同時競賽，透過網際網路可達8人同時在線競速！《極限賽車》與一般的拉力賽不同，它是款強度自由度的賽車遊戲！它不會要求你一定要乖乖走完賽道，而是可以走捷徑抄小路的那種，還可以利用斜坡來個特技跳躍表演，反正你只要能到終點，路都隨你跑了！


大家來一場君子之爭吧！

知名賽車遊戲 研發團隊

《極限賽車》是Empire Interactive公司所發表的，[illegible]發行的極特名車賽，大家也有印象吧，Empire的[illegible]Ben [illegible]。《極限賽車》使用的技術不僅是驚爆[illegible]的毀壞，而是要[illegible]在競速時，也要注意道路狀況。它的遊戲性可說是特殊的，你可以愛惜你的愛車，也可以輕易地毀了他們，且你是可以依[illegible]，來[illegible]你的目的。


沒人跟你搶也能開成這樣。


老兄！你要掛急診了！

最速伝說 之街道制霸



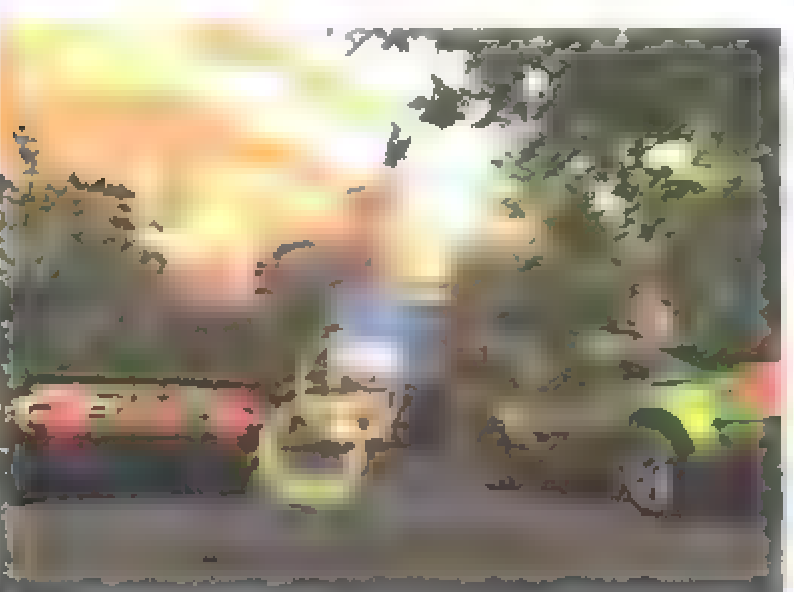
Team6 宣佈推出全新一代的Taxi3系列作品－《最速傳說－街道制霸》，在這款全新推出的賽車遊戲中，Team6不再以計程車載客為遊戲主軸，取而代之的是暢快淋漓的都市飆車。遊戲中，玩家因為失去了心愛的計程車，因此必須靠一場場非法賽車來賺取金錢，最終目標是把失去的計程車贏回來。



製作開發 Team6
代理發行 美商捷達／昌哲
遊戲類型 都市賽車類
遊戲售價 NT490元 語言版本 中文
適用平台 windows [illegible]

體驗 飆車快感

全新一代的Taxi《最速傳說》在台灣發行的是國際中文版，玩家可以輕鬆了解遊戲內容，沒有語言隔閡問題，遊戲本身提供多種賽事，根據街頭NPC的不同，玩家可以進行各種不同難度的非法賽車。隨著劇情





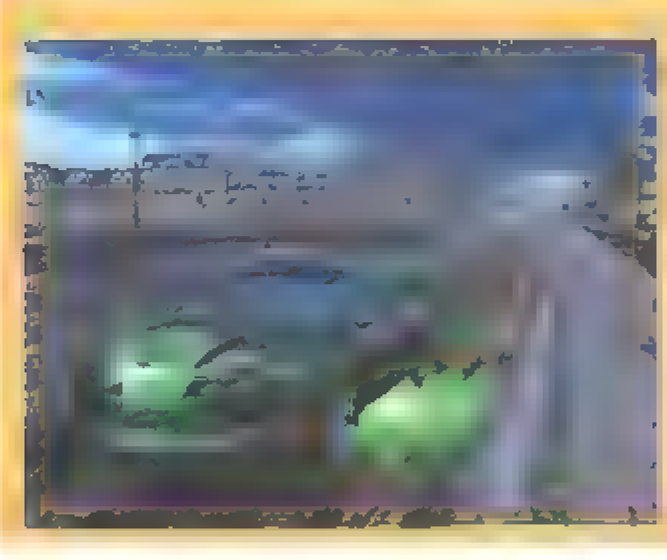
發展，玩家可以有機會開到等級更高，更具特色的車輛，包括雙門跑車、越野悍馬車等等共十種不同車輛將在遊戲中陸續現身



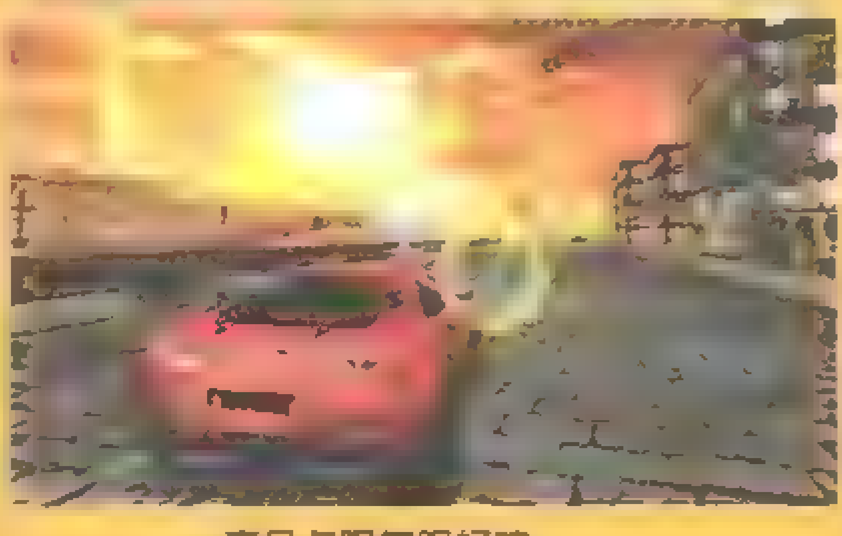
多人 上網參賽



遊戲中的場景很講究！



聳立在城市中的摩天輪有種夢想起飛的感覺！



真是夕陽無限好哇～

官方網址 http:未定

*CPU [illegible] GHz *記憶體 256MB *硬碟 [illegible] *音效卡 相容DirectX 9.0的音效卡
*顯示卡 ATI Radeon [illegible] *光碟機 8倍速 [illegible]

RPM TUNING

《名車改裝大賽》是由Babylon公司所開發，包含了競速賽、計時賽等賽車遊戲，遊戲顛覆一般賽車遊戲中的改裝調整極限。《名車改裝大賽》擁有上萬種車身外觀及零組件搭配組合可能性，讓玩家可依遊戲中比賽需要或個人喜好調整改裝愛車，兼顧速度、馬力與玩家的駕駛習慣。





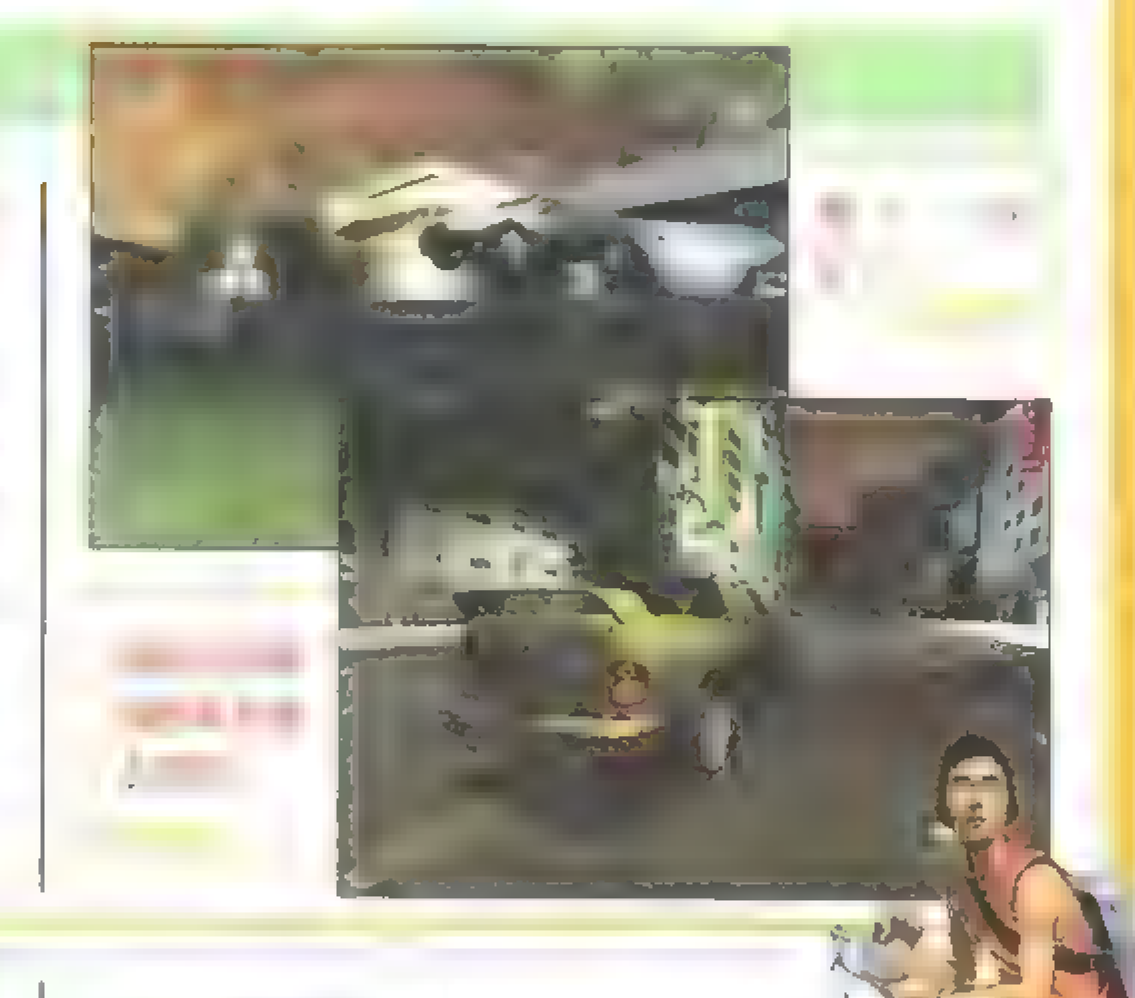
發行日期 5月底

製作開發 Babylon
代理發行 華星科藝
遊戲類型 競速
遊戲售價 NT890元　語言版本 英文
適用平台 Windows 2000/XP

官方網址：http://www.babylonsoft.com/public_html/EN_Main_Produits RPM.htm

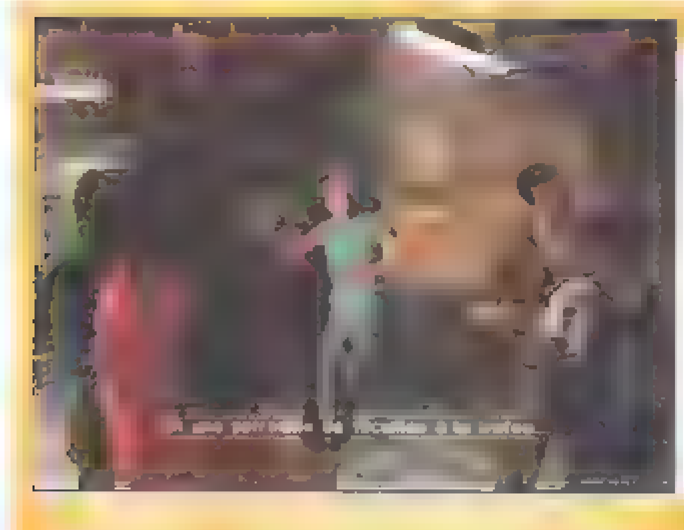
三種遊戲模式

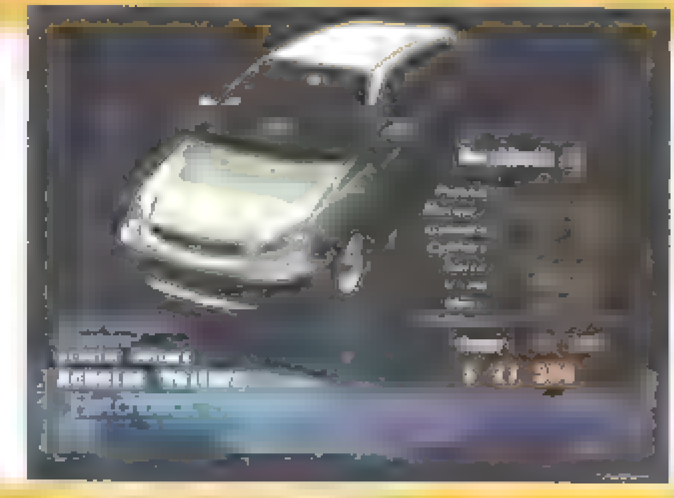
《名車改裝大賽》共有三種遊戲模式：快速競賽、冒險模式、改裝及競賽。快速競賽可供兩名玩家在分割畫面進行比賽，或單名玩家與電腦競賽。冒險模式為《名車改裝大賽》的遊戲主軸，透過故事情節從事各種不同的任務與比賽。改裝及競賽則是使用冒險模式下所開啓的車輛、零組件以及比賽路線跑道來與電腦進行比賽。在遊戲主軸的冒險模式中，背景設定於美國加州，玩家在故事中將與9名遊戲的原創角色，藉由動畫影片陳述故事情節並進行任務或比賽，再由任務及比賽的完成來取得並解開隱藏車輛及零組件，作購買零件升級改裝車輛之用。遊戲中的比賽路線以為高度自由的駕駛環境，玩家將會在比賽過程中，飽覽如商業中心、鬧區、高速公路、沙灘海岸等各種不同的加州城鎮風光景色



改裝為個性名車

《名車改裝大賽》遊戲允許玩家對車輛從車身上的塗裝板到引擎、懸吊等各種零件進行改裝改造，讓玩家可以調整車輛的外觀與性能，滿足玩家對於改裝車輛的興趣，並創造出完全屬於自己的賽車。遊戲可說擁有驚人的車輛改裝及調整可能性，並且會依改裝零件影響到車輛駕駛習性。且遊戲擁有高度自由開放的駕駛環境，並擁有長度超過60英哩的道路。遊戲中的路線以多種不同美國加州城鎮風格（如沙灘、商業中心、鬧區、山丘、高速公路、海岸）。遊戲中透過動畫影片與遊戲中的任務，可與9名遊戲中的角色發展出精彩曲折的故事情節。更包含多種賽車比賽風格，從瘋狂競逐類型(追逐賽、計時賽等)到一般比賽類型(1/4英哩賽等)。透過遊戲中的任務與比賽，開啓遊戲隱藏車輛與零組件，並賺取金錢。







哈遊戲 名車改裝大賽

＊CPU Pentium III 800MHz以上　＊記憶體 256MB　＊音效卡 相容於DirectX9音效卡
＊顯示卡 32MB相容於DirectX9.0c之顯示卡　＊光碟機 8倍速光碟機　＊硬碟 2.5GB

簡化卻猶可觀的生產系統

生產鏈是《工人物語》系列一直以來的特色，本作為了讓遊戲更容易上手，特別將生產部分予以簡化。儘管如此，遊戲的生產系統依舊琳琅滿目。資源種類分為木材、石頭、鐵、黏土和硫磺五種，玩家必須在資源地搭建採礦設備，讓工人們進行採集。擁有足夠資源後，才能興修更多建築。包含採礦設備在內，這回出現的民生、軍事和生產等類型建築物，總共將近六十種。當然，想要興建和升級這些建築，研究發展是不可或缺的一環，諸如：有關科技方面的研究要在大學，砲彈和氣象的探索在煉金術士小屋等等。玩家如能盡快建造這些場所，將能使科技和文明進展向前躍進一大步。

▲ Mordred 軍隊偷襲鄰近村莊

THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS
工人物語：先王的遺產



▲ 地圖模式遊戲也有預設的劇情

撰文 無學芝

Blue Byte在日前推出了《工人物語：先王的遺產》英文版。此系列遊戲在前幾代以具體而微的生產體系，迷惑不少愛好策略遊戲的玩家，也奠定其經典地位。這回再次出擊，又會有什麼令人兩眼發亮、雙手發癢的特色呢？就讓我們一起來瞧瞧吧！

發行日期 台灣未定

製作開發 Blue Byte
代理發行 Ubisoft
遊戲類型 即時策略
遊戲售價 台灣未定　語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址 http://www.thesettlers.com

各有所長的九位英雄

Mary de Mortfichet

卑劣的伯爵夫人，她從不放過任何對她有利的事物。她能夠降低敵人的攻擊力，同時也長於用毒。（多人連線對戰時才會出場）

Dario



在Thalgrund修道院長大，始終不知道自己是古帝國的王位繼承人，直到母親過世，他才開始瞭解這一切。他可以探索無法通行或未知的地域。另外，對於靠近的敵人，也能預先感知並警告同伴。



Varg

隸屬北方的野蠻民族，他的部下對他都很忠誠，而且願意為他犧牲性命。他可以召喚狼群攻擊英雄，也能激發部下引爆額外的攻擊力。（多人連線對戰時才會出場）

Salim

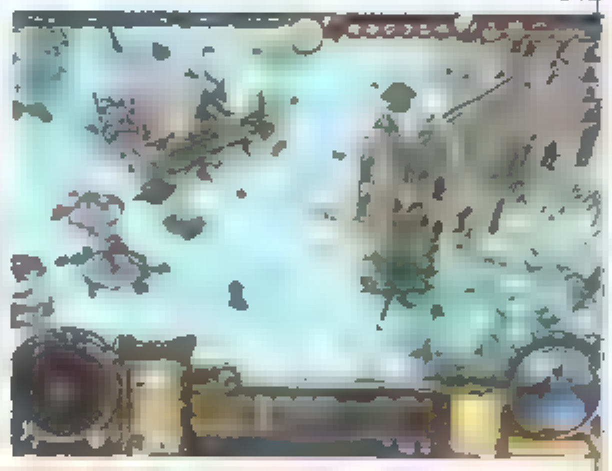
關於他的來歷有許多傳言，但沒人可以證實。儘管看起來有些古怪，但不能否認他長於戰略。他的專長是為夥伴治療及設置陷阱。



Erec

擁有高貴的騎士精神，和Dario一起修習劍術。曾在遠方參與過數場戰役，現在返鄉協助友人。他的特殊技能是強化士兵及製造旋渦攻擊周圍敵人。

* CPU Pentium III 1G以上　* 記憶體 256MB RAM　* 硬碟 1.5GB硬碟空間
* 顯示卡 支援DirectX 9.0c以上32MB　* 光碟機 8倍速以上　* 音效卡 相容DirectX



▶生產鏈雖然有所簡化，但仍琳瑯滿目。



◀進行資源貿易用的市場。

具豐富故事性的單人遊戲

當黎明在Thalgrund這個小村莊破曉之際，一個不安的念頭在Dario心中驟然浮現。他隱隱地感覺到自己必須採取某些行動，否則將有死亡的危險。當他邁出自己的小木屋，準備到水井邊梳洗時，一道淒厲的哭喊聲劃破寂靜傳來。原來，這是Mordred軍隊利用暗夜的掩護侵襲鄰近村莊——Dario的母親正是居住於此地。僥倖逃離虎口的村人前來通報，Dario的母親身受重傷。心急如焚的Dario飛速趕往母親住所，可惜一切已然太遲…。

本作在單人遊戲方面提供有戰役和地圖兩種模式，戰役模式即以此故事背景引導玩家進入遊戲的世界。而地圖模式則提供有二十張大小不一、敵軍數不等的地圖，每張地圖都有預設的劇情，因此玩家在進行這個模式時，也可享受到一般即時戰略遊戲所沒有的故事張力。



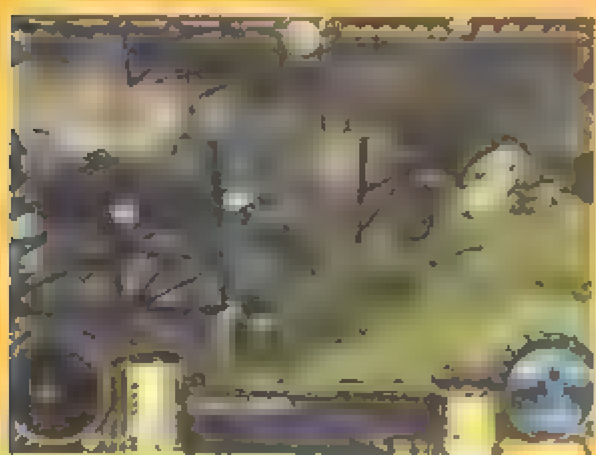
◀光影效果表現不錯。

動態天候系統影響戰情



冬天下雪時，可[illegible]面[illegible]結冰

[illegible]





[illegible]

SettlersHoKDemo_En.zip

[illegible]隸工作動畫。



下雨會降低能見度，影響弓箭手的準確性

Kerberos

他此生唯一目標是奪得他哥哥Helias在多年前交出的古帝國王位繼承權。而且，他不計一切代價要達成這個心願。他具有散播恐懼的能力，可使敵軍喪失作戰意願。（多人連線對戰時才會出場）



Pilgrim

因為生長在礦工家庭，讓他很小就成為火藥方面的專家。雖然不愛服從命令，但卻忠誠地為了古帝國和Dario一起併肩作戰。他的技能不消說就是爆破！



Ari

她是個孤兒，成長於非法組織。擅長箭術。她可以隱形，並且召喚非法組織的成員前來相助。





Helias

他是王族的長子，卻在多年以前將王位繼承權留給弟弟Keron，自己進教堂從事神職。他有能耐說服敵人投降；也可為士兵和英雄們加持，使他們能抵抗攻擊。

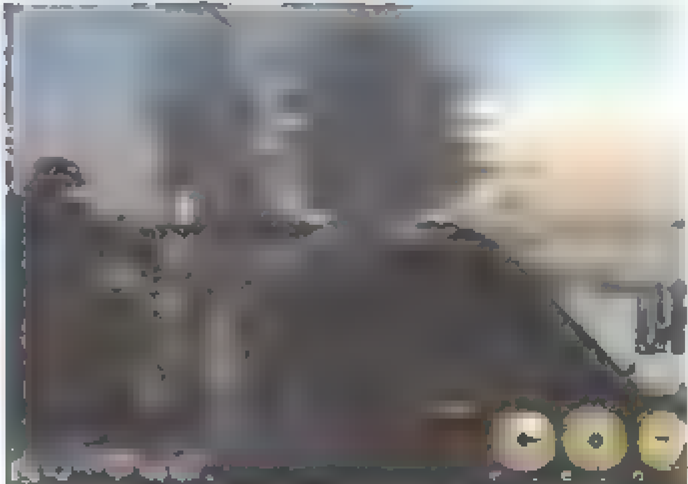
單機館

極致真實的模擬遊戲

[illegible]《獵殺潛航III》雖然[illegible]把它看成是一部在電腦[illegible]選「下潛至潛望鏡深度」指令時，[illegible]



遊戲堪稱集所有有關水的特效之大全，水花、水波紋、[illegible]般的光影與倒影，加上天氣與日夜的變化，真是美不勝收



在沒有驅逐艦的那段時光，U艇可輕鬆橫行北大西洋

獵殺潛航3

這個世界上再沒有什麼工作在比二戰軸心國的海軍中擔任一名潛艇艇員更危險和刺激的了。平均四個在德軍U艇上服役的年輕人中只有一個活著看到戰爭結束，但不能否認的是他們從心理和經濟上重重地打擊了盟軍的航運，大大地影響了戰爭的過程，就像邱吉爾在他的回憶錄中寫的那樣：「在戰爭中，真正使我感到害怕的是潛艇的威脅。」

GAME INFO

[illegible]

4 20

給你超震撼的視覺感受



當[illegible]上水面[illegible]白標時，即可下令艇員予以攻擊

[illegible]特別是在反鋸齒打開之後。2維導航圖[illegible]清晰，地圖都經過特別的處理，看上去[illegible]你可以通過一個[illegible]當魚雷快要[illegible]視窗，使[illegible]屏氣凝神觀察即將到來的[illegible]是痛快地獵殺或者令人[illegible]



遊戲的損傷模型極為出色，船隻的沉沒會因受損的部位而有所不同

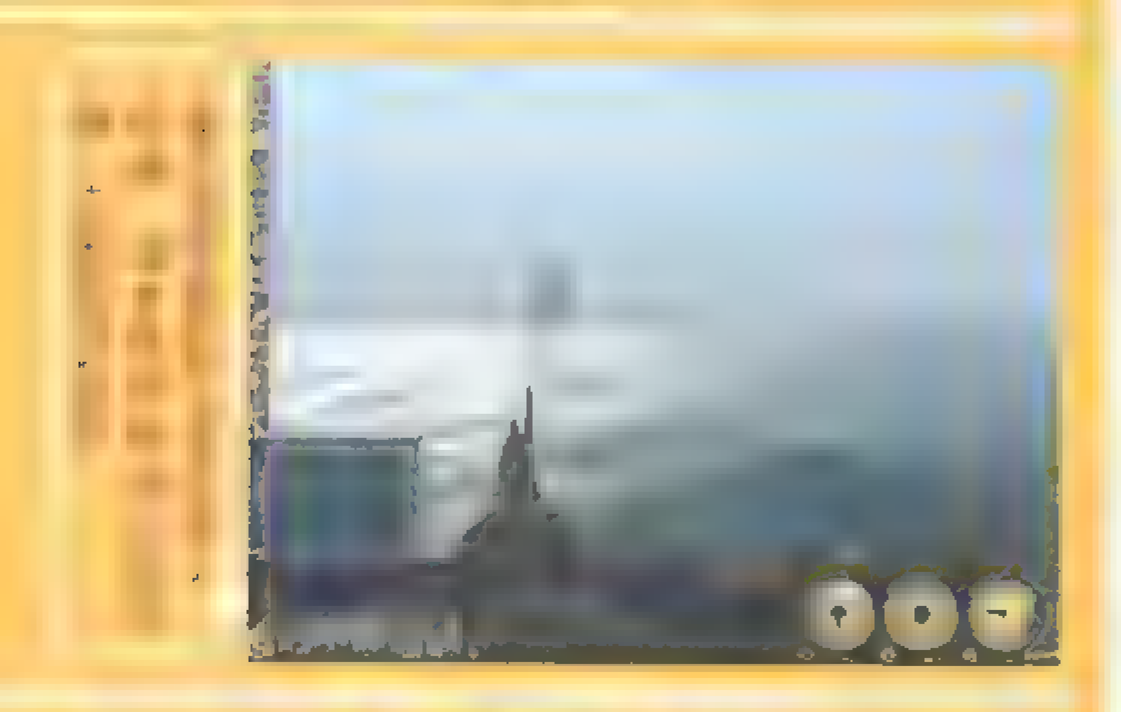
官方網址：www.silent-hunterii.com/uk/videos.php

[illegible]

用耳傾聽大[illegible]

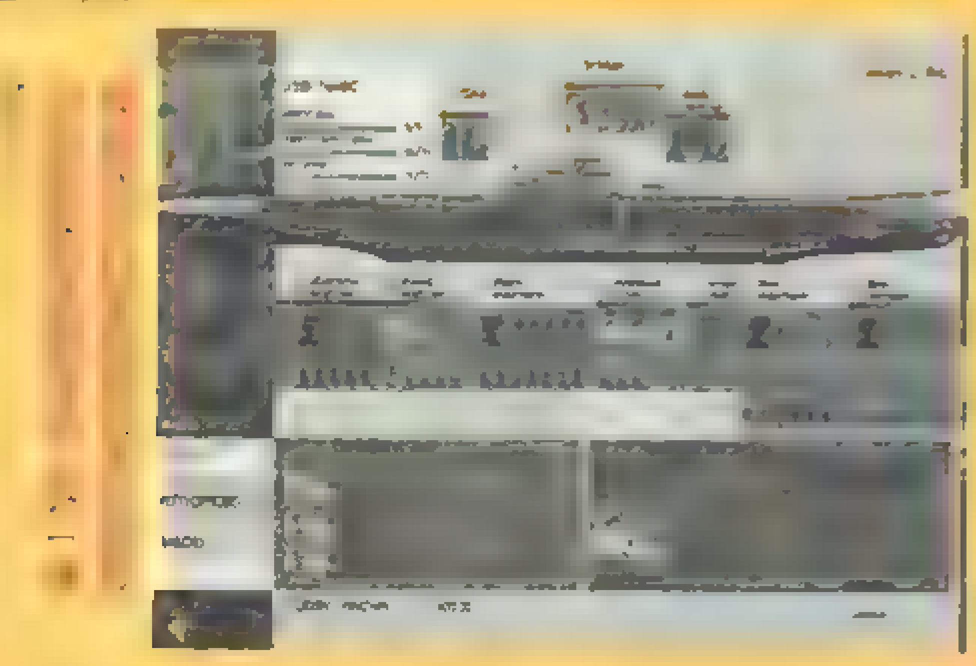
[illegible]





遊戲的操作[illegible]

[illegible]



武器操作

發射魚雷

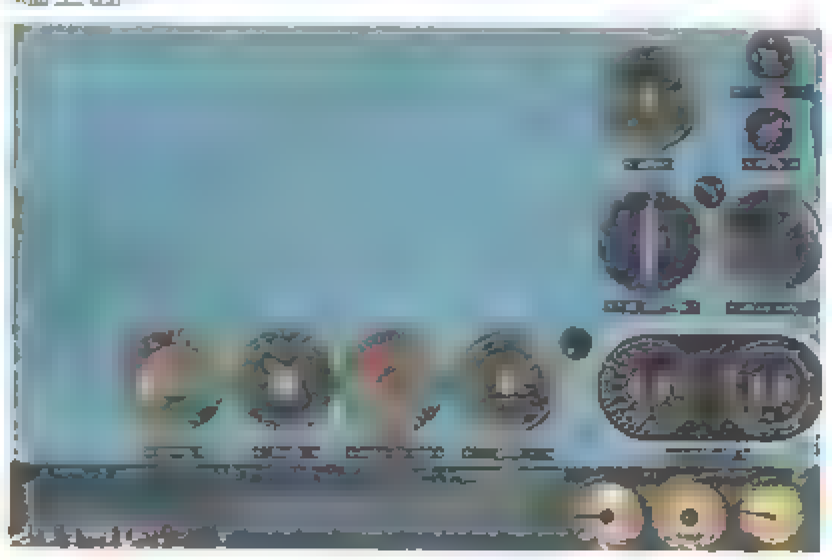
發射魚雷堪稱遊戲[illegible]，發射前需考量的變數包括：距離、船型、[illegible]、碰撞角度、[illegible]深度、雙方速度、敵艦吃水深度、[illegible]是磁感應……等[illegible]，[illegible]Enter[illegible]，[illegible]完全手控魚雷資料電腦（TDC）[illegible]，因為[illegible]依靠您個人的[illegible]之後都會讓人不斷地思考，[illegible]發現自己會情不自禁地為每一次命中而歡呼，為每一次偏差或者啞彈而自責。

甲板砲與高射砲操作

甲板砲與高射砲操作同樣能交由AI代勞，但[illegible]部分做得不遜於任何一[illegible]作，尤其痛快地擊落敵機時的視、[illegible]震憾絕對會讓您忘了[illegible]

航海的操作

航海的操作讓您重溫中學時期學數學與製圖的樂趣，直尺、三角尺、圓規通通出爐，標準的攔截航向計算方式約莫是：拿尺沿著敵艦航向畫出一條線，若敵艦在兩小時內會前進 40 公里，那麼就畫一個半徑 40 公里的圓，中心放在敵艦上面



每一個紅框代表一個潛在的獵物

哈遊戲

單機遊戲館

超強部隊

《三角洲部隊》原名（美國陸軍第一特種作戰分遣隊）但被世人慣稱為《三角洲部隊》，這支傳說中的部隊是存在的，他們可以針對單一或整群的目標進行捕、俘或殲滅。無論在體能或戰技上，他們都是一時之選，也是世界上規模最大、裝備最齊全、資源最雄厚的特戰部隊。主要任務是處理對美國利益有所影響的恐怖活動。該部隊的成員都是精英中的精英。當美國的海外單位遭到國際恐怖份子的挾持時，就是三角洲部隊出動的時候。例如在1980年伊朗美國大使館人質事件中，美國政府所派遣的人質營救小組便是三角洲部隊。在越戰之後，美國也多次秘密派遣「三角洲部隊」進出越南營救美軍俘虜。



30秒後，這台Super Puma將被炸個灰飛煙滅！



DELTA FORCE XTREME

究極三角洲部隊

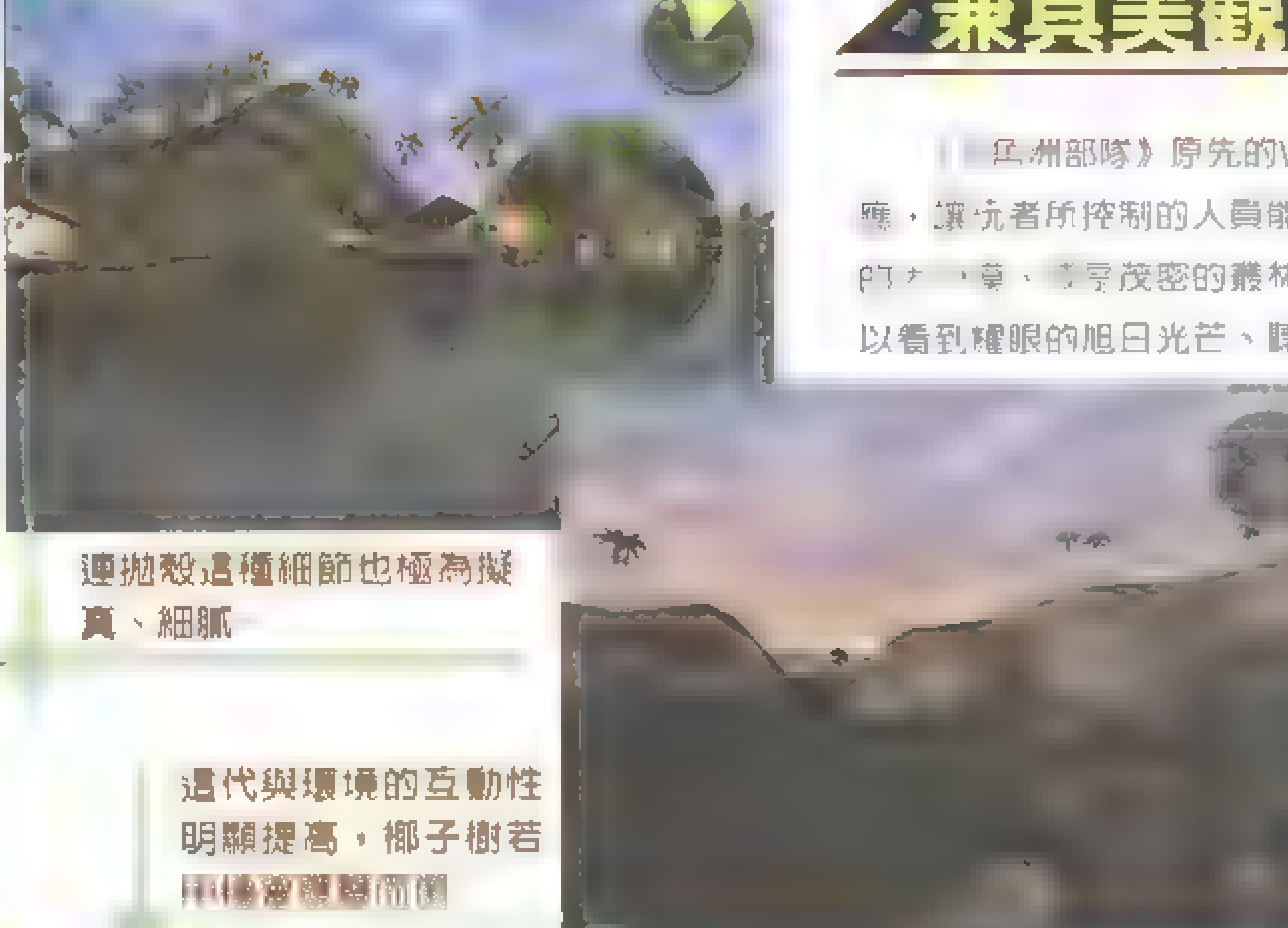
《究極三角洲部隊》是一款將元祖級軍武FPS《三角洲部隊》經典內容，搭配時下最新的聲光效果並結合陸海空載具要素的FPS最新強作。遊戲將經典的《三角洲部隊》遊戲中跨三個戰役的二十個單人任務，以及超過二十五個經典和全新製作的多人合作模式任務（Co-Op missions）。這次《究極三角洲部隊》裏將使用全新的3D圖形引擎來重新詮釋《三角洲部隊》的關卡任務。



發行廠商：NovaLogic
[illegible]
遊戲類型：第一人稱動作射擊
[illegible]
[illegible]
適用平台：Windows 98/ME/2000/XP

5月

官方網址：http://www.novalogic.com/application/language.asp



連拋殼這種細節也極為擬真、細膩

這代與環境的互動性明顯提高，椰子樹若中槍會應聲而倒

兼具美觀、實際作用的地形

《三角洲部隊》原先的Voxel Space 3圖形引擎，就已加重地形起伏效應，讓玩者所控制的人員能夠利用地形做掩護。不論是酷寒的雪山、荒蕪的大草原、還是茂密的叢林、深峻的湖泊，都忠實的呈現出來。您甚至可以看到耀眼的旭日光芒、聽到蟲鳴，見識鳥群在空中聚散，魚兒在溪中悠游！遊戲中所出現的各種建築物、樹木都能讓您隨意利用，例如您可以偷偷潛上敵人的瞭望台，以隨身小刀無聲地解決守衛後，再利用制高點的優勢來狙擊敵人。或是利用樹木的掩護，躲過敵人流動哨的偵查。為了確保各項人物動作的真實性，NovaLogic也請到前任的三角洲部隊隊員做實際指導，藉由動作捕捉技術，讓遊戲中所有軍事動作更加正確。

SYSTEM REQUIREMENTS

*CPU Pentium III 1.2 GHz *記憶體 128MB RAM（建議512MB） *硬碟 2G
*光碟機 4倍速以上光碟機 *顯示卡 [illegible] 建議需有128MB以上記憶體
*音效卡 [illegible]

高互動性的遊戲環境

[illegible]



現代軍武大觀園

[illegible]



中彈部位不同，敵人的死亡姿勢也隨之不同

FPS影音的極致享受

《究極三角洲部隊》音效方面完整支援2聲道到7.1聲道Dolby Pro-Logic，也支援44.1KHz的高品質音效輸出，因此只要您有多聲道喇叭輸出，聽聲辨位殺敵絕非難事。遊戲畫面最高支援到1600*1200、32位元像素的究極解析度，並支援寬螢幕，若您沒有16：9寬螢幕沒關係，發揮一下顯示卡NVIEw功能雙螢幕輸出超寬、超精細畫面爽快看！遊戲推出時將包含多達60個瘋狂的單人與多人FPS任務、包括非洲查德、北俄羅斯、南美洲秘魯等風景、氣候各異的國家執行一系列的反恐任務戰役，並可駕駛小鳥直昇機、快艇、摩托車等載具上天下地喔！[illegible]雪地的俄羅斯到非洲空曠草原；南美洲熱帶叢林[illegible]受如同真實世界的日夜光影變化、[illegible]景緻。



清風徐來，水波不興，湖底水草搖擺清晰可見

為榮譽而戰

在多人連線遊戲中，有死鬥、團對死鬥、搶旗、合作、King of the Hill跟團隊King of the Hill六種遊戲模式，而任何您做的對團隊有貢獻的事情，都能為您贏取積分，譬如殺敵、搶旗等（殺敵時爆頭、一槍兩命等得分還有加成喔！）達[illegible]官階，而相關官階、戰績、積分排名等資訊還會[illegible]NovaWorld喔！您已經作好萬全準備，和來自全球[illegible]作戰或捉對廝殺嗎？歡迎加入絕對要您耳目一新的《究極三角洲部隊》

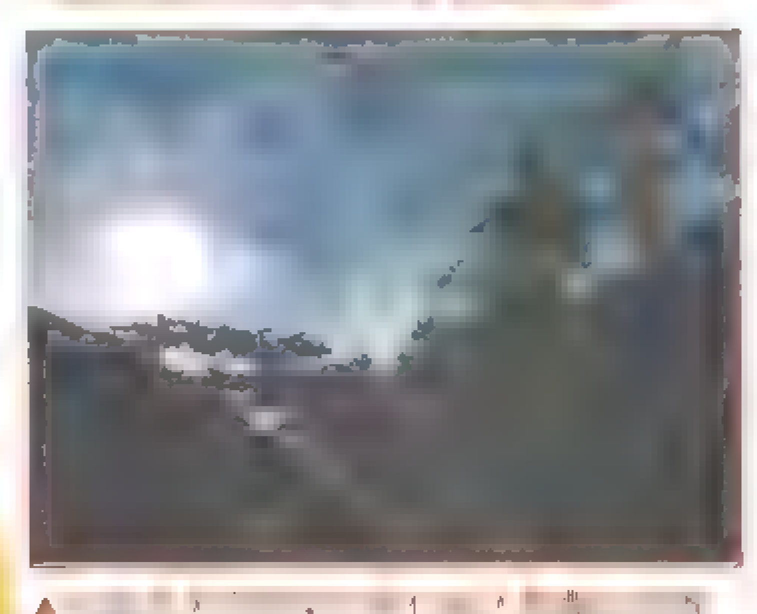
單機館

南美熱帶叢林的野戰火線

玩家將在南美的熱帶叢林中扮演Saul Meyers與一支游擊隊血戰。Saul Meyers是一[illegible]軍人，也[illegible]遭受威脅，他的家人正遭受危難，他將靠己之力挺而走險與敵人對抗，只為救出他的女兒。遊戲一開始是Saul Meyers接到一通電話，告知他的女兒[illegible]，在南美[illegible]失蹤了。Saul Meyers立即起身前往南美，並與當地[illegible]人士接觸，而這些人是可能對他有幫助的人或是可能在算計他的人。當調查[illegible]失蹤[illegible]過程[illegible]，Saul Meyers發覺他女兒的失蹤並不如他原先所想[illegible]簡單，她[illegible]隱瞞什麼事是他所不知的嗎，他能及時救出[illegible]嗎



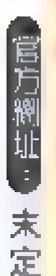




《神鬼悍將》(Boiling Point: Road to Hell)是款激人熱血沸騰的遊戲，是款結合動作及FPS的戰鬥大作。故事背景設定在南美叢林地帶，龐大的遊戲世界涵蓋範圍達625平方公里(比芝加哥市面積還大)，裡面有著許多你的朋友與敵人在等著你。除之此外還有更多的特色與內容，讓小編慢慢的介紹給大家吧！

發售日期 5 18

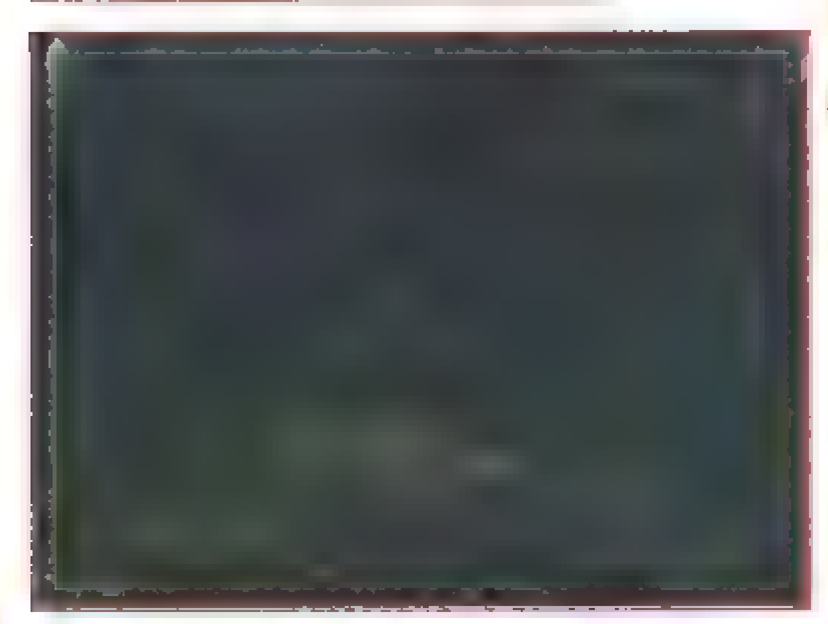
製作開發 Deep Shadows
代理發行 ATARI
遊戲售價 [illegible]元
遊戲類型 動作射擊　語言版本 英文
適用平台 windows 98/ME/2000/XP


官方網址：未定



[illegible]開放世界

[illegible]





SYSTEM REQUIREMENTS

*CPU 1GHz或更高等級　*記憶體 512 MBRAM　*硬碟 未定
*顯示卡 相容於DirectX 9且有32MB的繪圖顯示卡　*光碟機 未定　*音效卡 未定

[illegible]的載具與武器

在龐大的遊戲世界中，要[illegible]個[illegible]，[illegible]過程，那這個遊戲至少可以耗上好幾天了。遊戲中提供玩家可以搶奪或是以購買的方式取[illegible]工具，讓[illegible]想要用什麼交通工具，到什麼地[illegible]在冒險[illegible]中，需要[illegible]身的工具，槍枝彈藥當然不可少，但遇到擁有[illegible]車[illegible]敵人時，就得用相當火力的武器對付敵人。遊戲中的載具[illegible]車、卡車、直昇機、船甚至連坦克都有



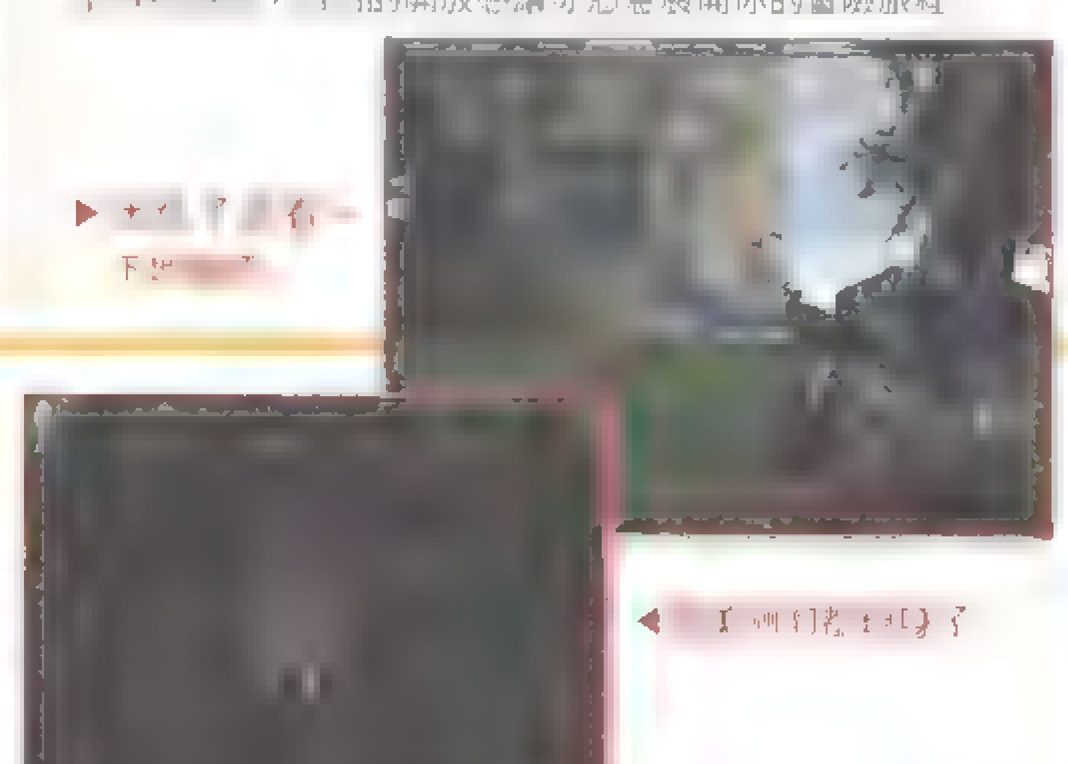
[illegible]



[illegible]

[illegible]的遊戲引擎

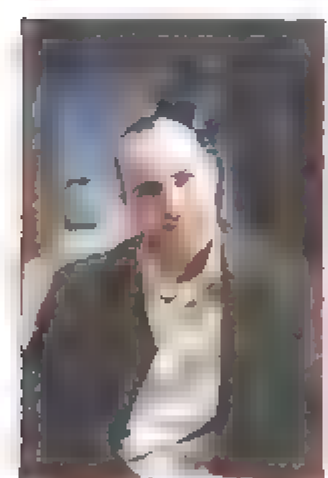
[illegible]在一個以快[illegible]，遊戲性[illegible][illegible]是款沒有關卡的限制，不[illegible]在[illegible]設定目標下，DeepShadows開發出一[illegible]擎，進而展現出一個美麗無比的遊戲世界。他[illegible]的Polygon呈現遊戲中每一處細[illegible]遊戲，使[illegible]引擎下，[illegible]，使得[illegible]遊戲世界。遊戲引擎解決了「載入[illegible]，使遊戲在進行中，你將不會被任何的關卡[illegible]入新區域時，有載入新地圖[illegible]，[illegible]的開放感[illegible]展開你的冒險旅程



[illegible]

[illegible]的戰士化身

遊戲中的主人[illegible]Sa[illegible] Meyer的[illegible]阿諾[illegible]斯[illegible]，[illegible]的[illegible]斯[illegible]，而[illegible]還會在遊戲中[illegible]據阿諾[illegible]斯[illegible]提供的消息，我們[illegible]觀眾第一次認識[illegible]奇2[illegible]中[illegible]的[illegible]





[illegible]

[illegible]已問世，其[illegible]第[illegible]15部電影[illegible]而且也現在開始[illegible]從事幕後的工作，包括[illegible]

[illegible]，華[illegible]，[illegible]斯[illegible]，[illegible]遊戲中的主人[illegible]Sid[illegible] Meyer[illegible]，[illegible]斯[illegible]，[illegible]會[illegible]的方式[illegible]

傭兵興起的年代

賞金部隊的時空背景設定在不久後，時間進入2010年，在長達半個世紀的時間裡，扮演著「世界警察」角色的各大軍事強國，在軍事活動上付出的代價讓他們的經費、民族衝突各方面出現了許多的問題，無奈之下，這些國家被迫放棄了主動出擊的政策，在軍事行動上轉向低調。越來越多的國家選擇了以雇傭兵形式的軍團去完成軍事任務。玩家就是扮演一名高科技作戰軍團的僱傭兵，你需要充分運用手中的槍枝、坦克和飛機等作戰武器投入每一場戰鬥中，完成雇主指定的任務。

SOLDNER SECRET WARS RELOADED

市面上充斥著一窩蜂FPS的遊戲，若沒有點創新或真材實料，怎能脫穎而出？《賞金部隊》的特色就是「大」，無論是根據衛星描繪而成的戰鬥地圖，高階SERVER支持的128人連線對戰，60多種的武器與70多種的載具，無怪乎能在歐洲引起一股風潮。

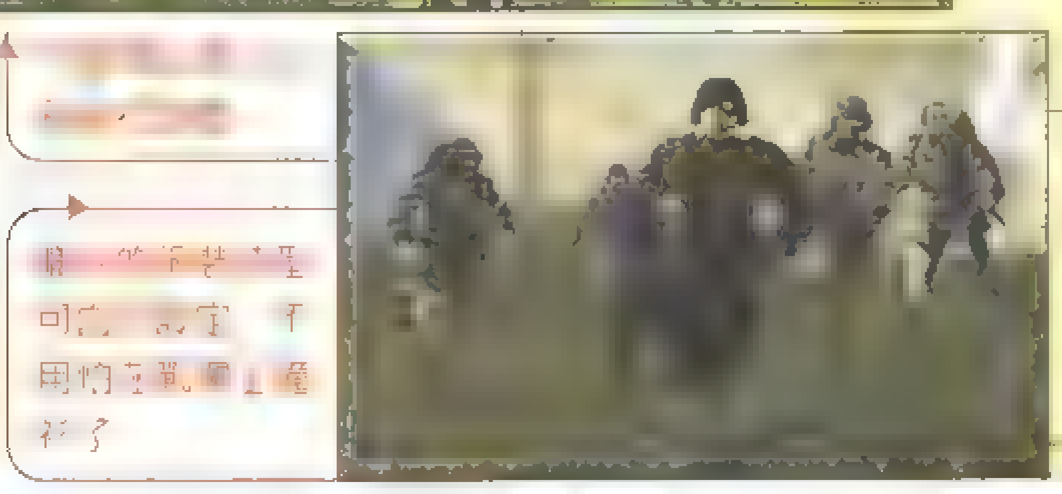
發行日期 2005三季

製作開發 wings Simulations
代理發行 光譜資訊
遊戲類型 第一人稱射擊
遊戲售價 未定 語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

個性角色設定



《賞金部隊》的操控和一般FPS差不多，玩家也可以在第一人稱和第三人稱視點時間自由切換，並在載具操控上做了一些簡化以使玩家更容易上手。《賞金部隊》的單人戰役包括250多個任務，同時還有隨機任務生成功能，雖然故事背景是固定的單線劇情，不過因為採用非腳本式的關卡設計，遊戲過程會更加靈活多樣。另外系統能夠允許玩家自己訂製人物特性，如果玩家對自己的人物設定不滿，可以為自己設定膚色，頭盔，夾克，褲子，還可以為自己搭配太陽眼鏡，紋身，背包等一切個性裝扮。透過這些組合，遊戲中將包含6萬種不同的人物角色設定，在連線對戰時很難遇見跟你相同打扮的另一個傭兵。



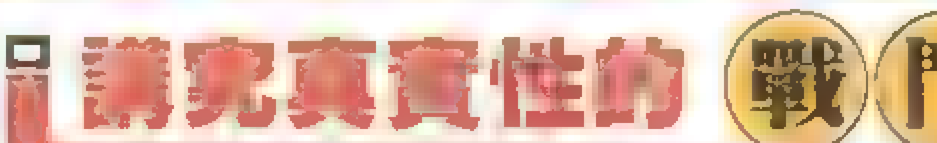


超寫實的設定

遊戲中包含了世界各國總計60種以上的武器，從HK MK 23手槍一直到巴雷特.50狙擊步槍、德國的G36突擊步槍、法國的FAMAS、美國的M4、俄國的AK74、中國的95式、直到美軍新配備的單兵先進武器OICW一應俱全，當今軍人戰場上的槍手武器幾乎全部可以在遊戲裡找到。另一方面，和現在最新的遊戲一樣，《賞金部隊》並不單是個FPS，它還允許玩家駕駛各種載具進行戰鬥，除了享譽全球的悍馬吉普車、北京212等輕型車輛之外，還有大量的重型戰車，如俄國的BMP系列步兵戰車，T80、T90坦克、美國的M1，乃至古老的63式水陸坦克、80式85式等等盡皆囊括在內。不只如此，著名的武裝戰機也大量地收進遊戲，美國的阿帕契、卡曼契武裝直升機，俄國的Ka50以及入侵阿富汗時立盡戰功的米格24等。所有的武器都附有詳盡的性能與背景介紹，即使是對軍事沒什麼了解的玩家也能迅速掌握各種武器的性能。《賞金部隊》的裝備種類之多幾乎可用「現代兵器百科全書」來形容了。







講究真實性的戰鬥



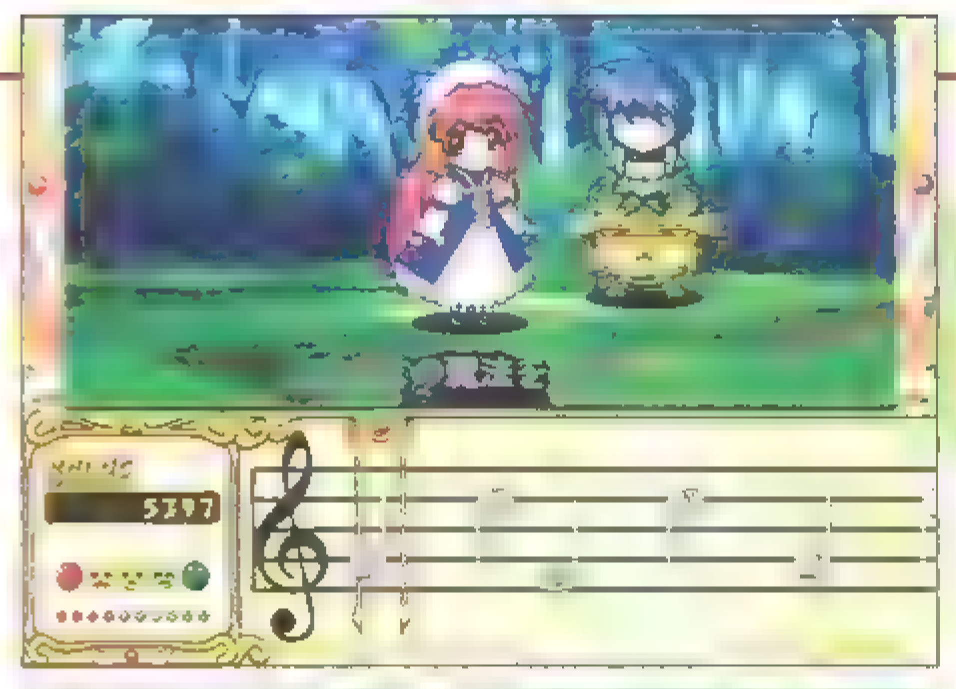
所有的FPS都在追求戰鬥的真實性，只有真實，才能表現這是一場戰爭。《賞金部隊》整體效果非常出色，玩家在遊戲中能感受到一個逼真的環境，隨風擺動的樹葉、高低不平的土區、生機勃勃的熱帶雨林、實時動態的天氣和季節變化效果，玩家在採取軍事行動之前完全可以透過衛星系統對任務可能出現的變化進行分析。另外，遊戲還採用了一種名叫「先進破壞系統」(ADS－Advance Destruction System) 的物理引擎，玩家可以透過手中的武器對周遭的環境進行任意破壞。遊戲的平衡度也很高。舉例來說，由於《賞金部隊》的地圖十分廣大，提供了狙擊手太多的隱蔽處，為了削弱狙擊手的強度，在敵人朝著你的隱蔽處進行掃射時，玩家的角色會因為恐懼而難以確實瞄準，此時瞄準鏡裡的準星會不停地抖動。這樣貼近事實的設定在FPS裡似乎還是頭一遭。





追加新角色與樂曲

《天使協奏曲》的前作《Angel Concert》移植PS2版與Xbox版時，分別增加了一位女性角色，在《天使協奏曲》中，同時收錄這兩位角色：PS2版本，謎一般的少女「莉安愛爾薩斯」；Xbox版本，侍奉名門貴族的少女「畢雅拉・賽提斯」，兩位少女各有一條劇情路線與各三首歌曲可以演奏。同時，在時代的變遷下，當年的舊樂曲也有部分重新編曲演奏，符德魯琴演奏的旋律變得比以往更加動聽。而熱愛音樂演奏的玩家，也可以將這些歌曲匯入同系列作的《天使戀曲》與《交響樂之雨》中演奏。除了增加這些新元素之外，原本部分已主角口白描述的過場畫面，現在也有了新的圖，甚至新的小動畫。







2001年工畫堂首次發行音樂戀愛遊戲《Angel Concert》，在歷經PS2與Xbox的移植之後，內容元素一再增加；而續作的持續誕生，也讓遊戲系統逐漸增強。因此，為了讓這一系列的原點作品也能有個完美的呈現，匯集以上要素的Angel Concert，重製為《天使協奏曲》，再度登場。

GAME INFO

發行日期 夏季

製作開發 工畫堂
代理發行 光譜資訊
遊戲類型 音樂戀愛
遊戲售價 未定　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

女主角簡介

瑟菲・史威尼

乍看之下，是一位溫柔、清純的16歲少女。但是個性卻有點散漫、不拘小節。不時做出讓人哭笑不得的言行。熱愛唱歌，希望未來可以成為歌姬。瑟菲的歌聲，天生具有不可思議的力量，一種可以惡質事物的魔法力量⋯。瑟菲的歌聲，連動物們聽了都會陶醉其中，枯萎的花草也會再度復甦，重新染上鮮嫩的色彩。

克利儂・利巴雷

好勝不服輸的10歲少女，是某個小國領主的女兒，有點任性、固執、帶點傲慢。但是出生名門貴族的她，令人意外的，相當聰明懂事。害怕寂寞，希望有人可以撒嬌、呵護。她也有家庭化的一面，很喜歡親自動手作料理，尤其是做小點心。為了參加王都舉辦的歌唱比賽，她和利巴雷家的總管「老爺子」一起旅行。

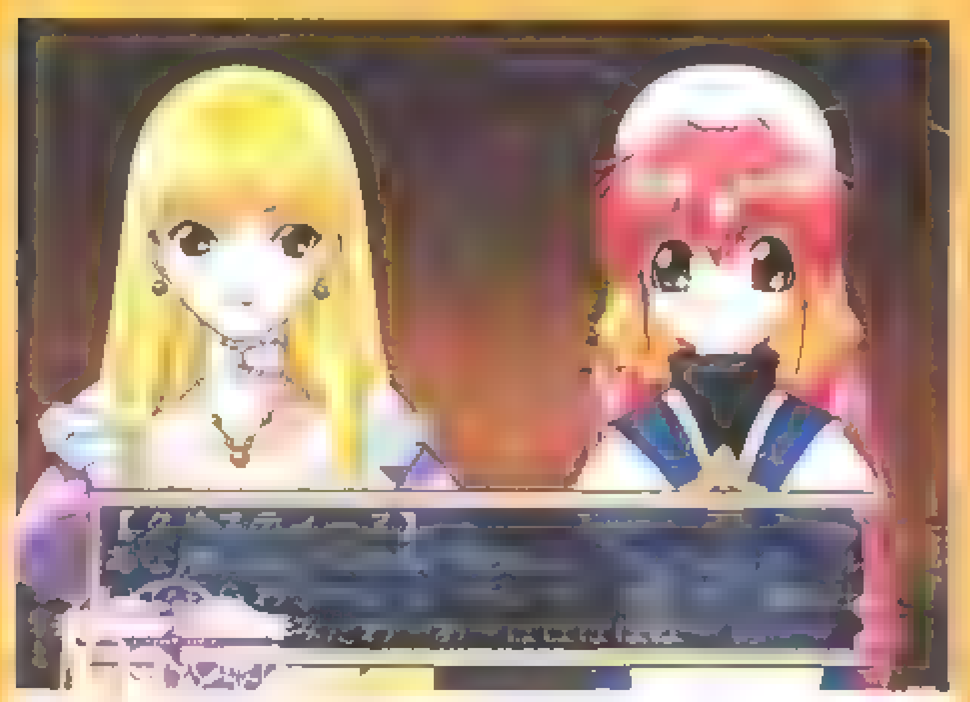
官方網站 http://www.t-time.com.tw

*CPU Pentium II 800MHz以上 *記憶體 128MB *硬碟 1.2GB *光碟機 8倍速以上光碟機
*顯示卡 支援DirectX且含有16MB記憶體的顯示卡 *音效卡 支援Direct Sound的音效卡

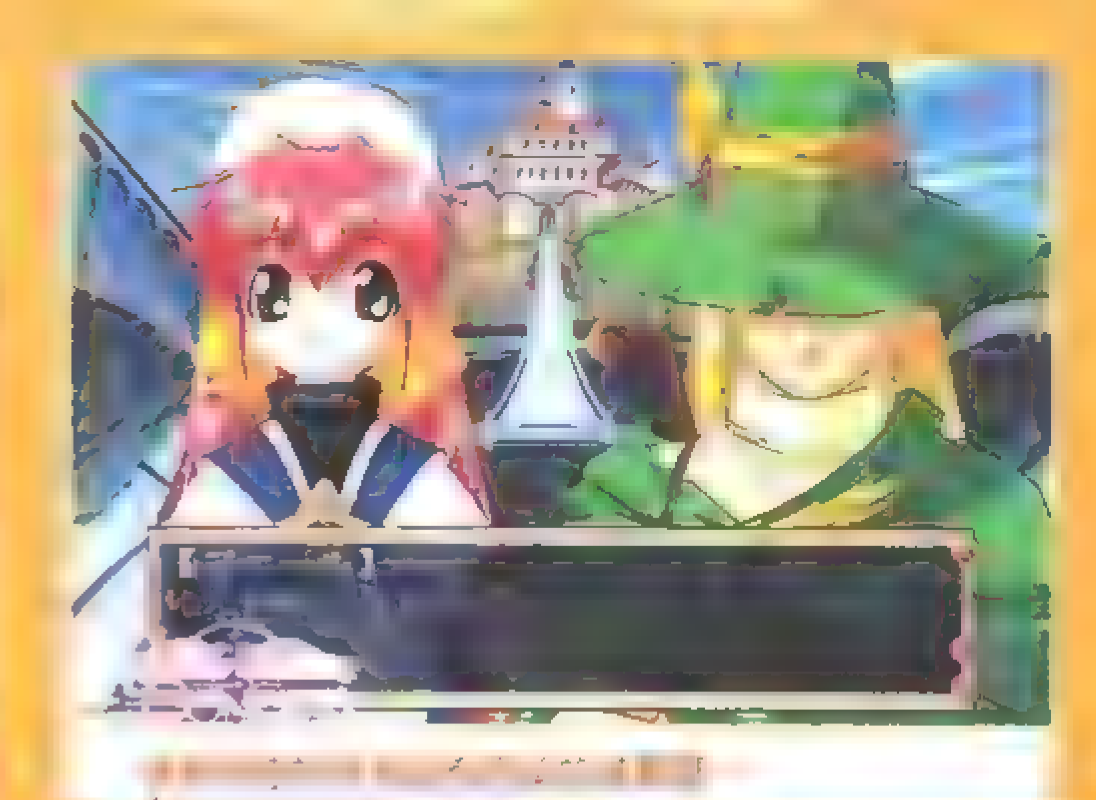
魔法樂器符德魯琴



擅長演奏魔法樂器符德魯琴的少年「高奇」，與夢想成為歌姬的青梅竹馬「瑟菲」。為了成為音樂家，以在王都歌唱大賽中獲得優勝為目標，離開故鄉，前往王都。在旅行的途中，為了賺取旅費，由主角高奇，也就是玩家負責演奏符德魯琴，瑟菲負責演唱歌曲，一邊為人們帶來歡樂，一邊接受旅途中種種的困難與考驗，朝向王都邁進。隨著不同旅途路線的選擇，玩家有機會結識其他歌唱也相當優秀的女性角色，要為她們伴奏，譜出一段動人的戀曲？還是專情與青梅竹馬的瑟菲進一步發展成戀人關係？請隨著五線譜躍動的旋律，體會內心流露的真實感情吧！



與各個角色的邂逅令人期待



可可娜・裘特

常常忽然出現在高吉面前，說了一些可以幫助主角的建議後，又忽然消失不見的神秘少女。雖然已經18歲了，但是外表看起來跟瑟菲一樣年輕。平時就像大人一樣可愛懂事，但是不時會出現出人意料的舉動。有時候給人感覺像個「惡魔」一樣，常常捉弄高吉，可是不知為什麼，實在沒有辦法對她產生討厭的心情。



莉安・愛爾薩斯

PS2 版新增的角色。來自風之國飛雪拉達的謎樣少女。也許是因為在自由隨性的環境下成長，任性倔強又愛鬧彆扭。是一個個性專制且想法偏激的女孩。她的姐姐非常擅長歌唱，而且經由一場非常戲劇化的邂逅而與老公結合，因此她非常憧憬羨慕姐姐的歌聲、與羅曼蒂克的相遇。



畢雅拉・賽提斯

在名門貴族利巴雷家工作，為女主角之一的克麗價・利巴雷的歌唱老師。外表看起來是個溫柔恬靜的女性，很難想像事實上她是精通魔法與格鬥的專家。擅長特技為飛腿壓。個性認真拼命，為了克麗價鞠躬盡瘁。只是，偶爾太過努力也會發生失敗狀況…。歌唱對她而言雖然只是嗜好之一，卻擁有成為歌姬的天份。

傳說的祕寶— 白色魔法石



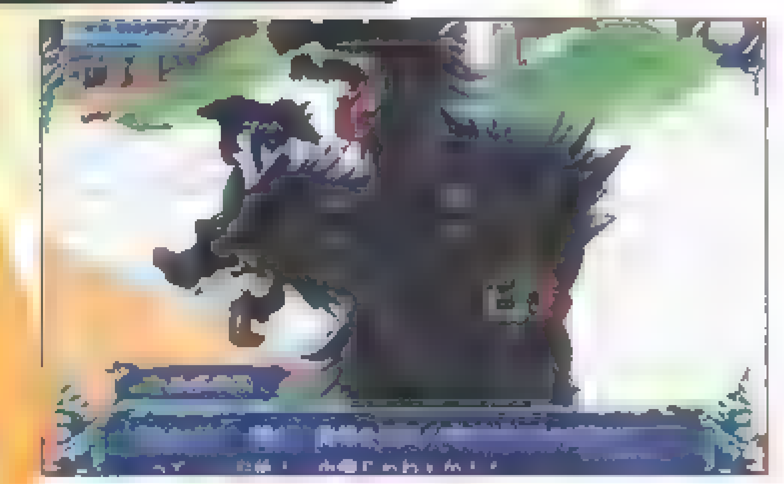
這是一個以傳說中的秘寶，被稱為「白色魔法石」的白色鑽石為中心，所展開的大規模冒險故事！主角「阿爾貝特」出生於中世紀都市「魯安布魯克」，父親是當地的領主。這幾年他一直在王都從事武者修行。但是，當他結束修行，帶著歡樂的心情返回故鄉時，率先迎接他的，卻是襲擊街道的怪獸。眼前的故鄉，是那麼陌生，荒廢淒涼，人煙罕見，記憶中那個美麗的都市到底發生了什麼事？那些不時藉機留到街上的怪物們，口中所說的「白色魔法石」又是什麼東西呢？



遊戲中可以直接查詢女主角們的好感度

清除入侵城鎮的魔物





《白色魔法石》是由知名戰略遊戲製作公司SystemSoft所推出，該公司一向以紮實的遊戲內涵著稱，本次的新作則是一款以戀愛為主軸的RPG冒險遊戲。遊戲主要目的是復興荒廢的故鄉，玩家必須藉由剷除魔獸，協助居民擴建住宅，提昇城市繁華程度。在得到居民的信任之後，不但可以吸引更多夥伴加入協助戰鬥，還可以受到女孩子們青睞，引發種種的事件，攜手共創未來美好的家園。





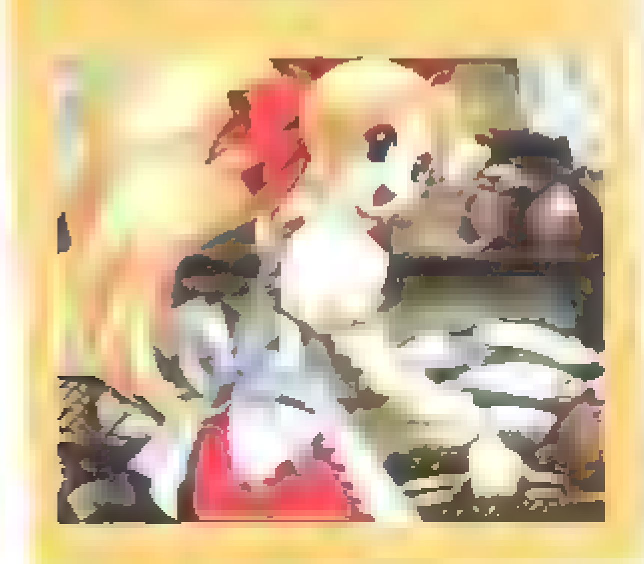
製作開發 System Soft
代理發行 光譜資訊
遊戲類型 戀愛RPG
遊戲售價 未定 語言版本 中文
適用平台 windows 98/ME 2000 XP

官方網址 http://www.t-time.com.tw

女主角群 簡介

克莉絲塔

在街上開飾品店，阿爾貝特的青梅竹馬。性格開朗，是個人見人愛的女孩子。



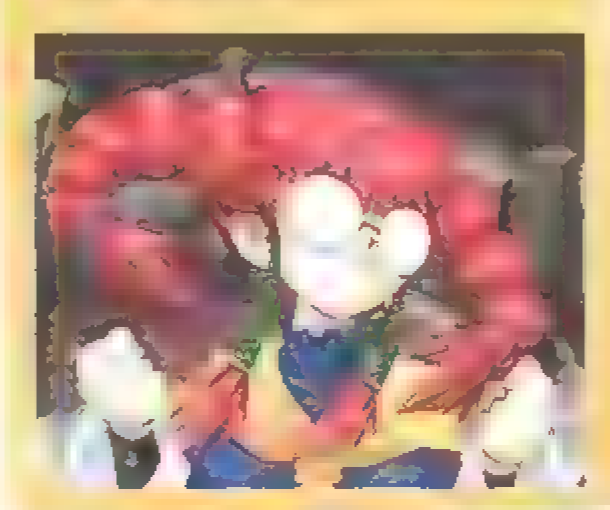
希爾佳

繼母的女兒（繼妹）。崇拜年長的哥哥阿爾貝特，喜歡黏著哥哥，是個天真爛漫又早熟的女孩。



卡特莉奴

住在隔壁的咒術師。性格強烈怕生，容易害羞，但是當她在研發魔法時，會對周圍的人事物視若無睹。



SYSTEM REQUIREMENTS

* CPU Pentium III 1GHz以上
* 記憶體 256MB
* 硬碟 1.2G
* 光碟機 8倍速以上光碟機
* 顯示卡 支援DirectX9.0並有16MB記憶體之顯示卡
* 音效卡 支援Direct Sound的音效卡

當個合格的領主

由於父親臥病在床，身為未來領主的阿爾貝特，有必要好好關心街上的居民，遊戲剛開始的時候，除了城（廢墟？）門口的守衛以外，整個街道上冷冷清清的，沒有一點生氣。挨家挨戶地去拜訪，一邊打探這幾年來發生的事情，一邊了解居民難以謀生的原因。從中觸發一些事件，取得任務，使遊戲得以往前進行。必要的時候還可以選擇送物品給居民們，即使他們不願意收受，也有可能會因為該物品而告訴你一些有用的情報。[illegible]民裡最重要的，是那些正值花樣年華的女孩子們，和她們結識，培養感情，送送小禮物，未來的領主夫人或許就在其中。



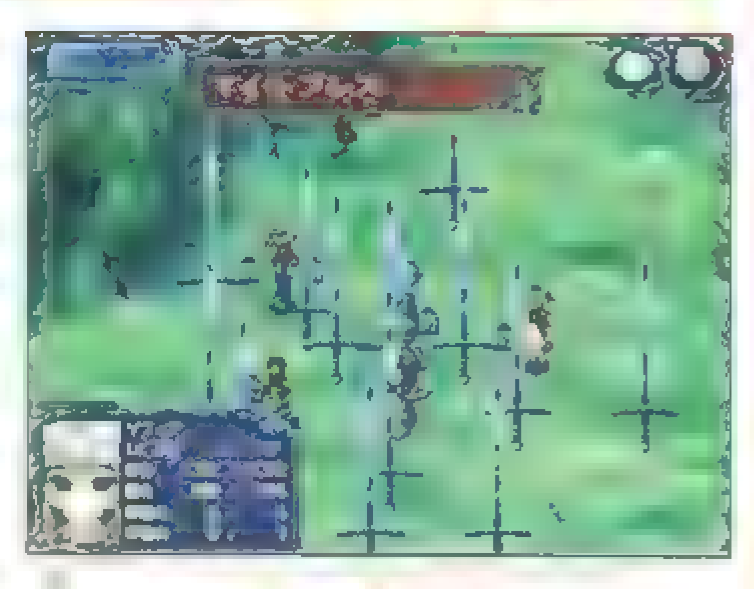


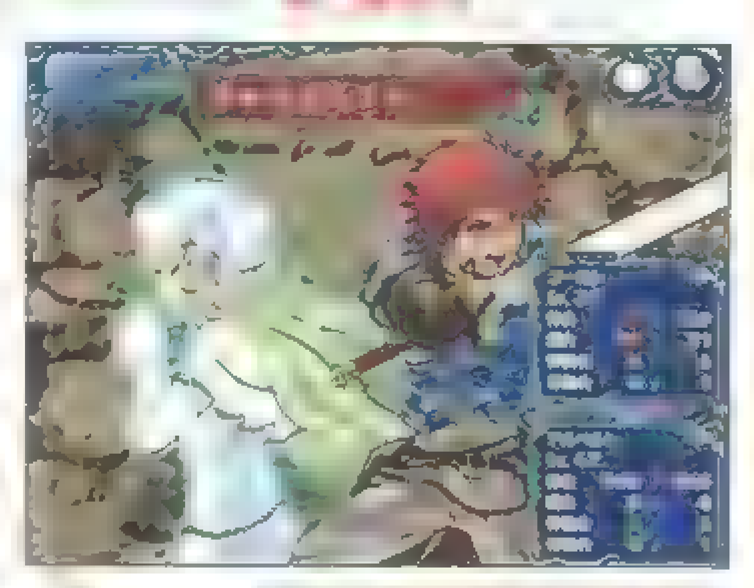


城鎮的一切都可以慢慢發展至繁榮

行動點制式的回合戰略

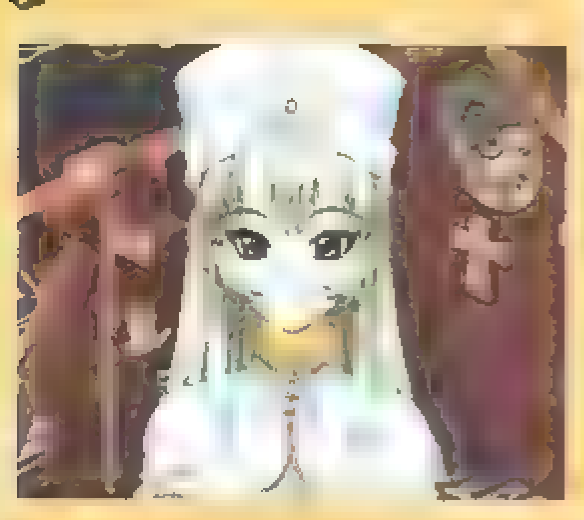
《白色魔法石》採用和前作最大的差異，是將動作 RPG 的戰鬥方式，改為 SystemSoft 最擅長的戰略方式。和《大戰略》、《萬獸之王》類似，《白色魔法石》採用回合制戰略方式，敵我雙方以虛擬的行動點數輪流進行戰鬥，在行動點數耗盡前，角色可以自由行動。如果打倒了敵人，該回合行動點數又可以獲得提昇，藉由這個方式，很有機會在一個回合裡連續打倒多位敵人，連續升級。而玩過前作的玩家最關切的，一定是前作最大的遺憾，身為勇者的主角總是獨來獨往、孤身奮戰，單方面接受女孩子的崇拜，沒法與心愛的角色出生入死吧！這一次，不僅女孩子們可以加入戰鬥，還可以和主角聯手施展合技，在愛的力量下，敵人也只能聞風而逃了。





[illegible]

最近才來這個城鎮擔任教會修女的女孩，和她講話時，總是會感覺到一股溫暖的對象。



[illegible]

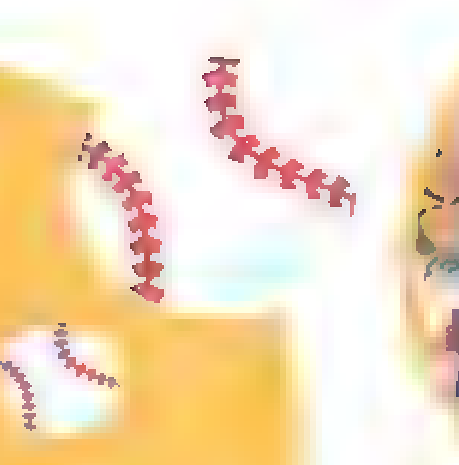
旅伴的女孩，是個半妖精。個性心直口快，對身分地位有一段差距（？）的阿爾貝特，一點敬畏心也沒有。





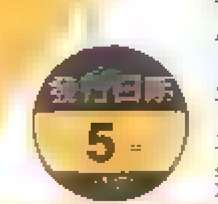






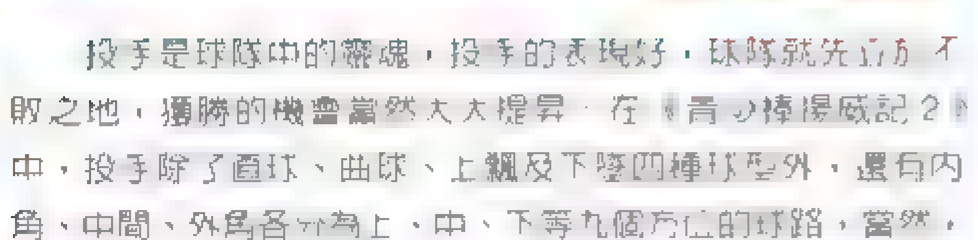


前一期我們曾為讀者們介紹了《青少棒揚威記2》，這款以球隊經營為題材的國產策略遊戲大作，隨著職棒球季的開打，本期我們將深入剖析，從球賽中最能展現球員美技的魔投魔打技，以及影響球員表現的各色裝備，帶領讀者們進入棒球遊戲充滿迷人魅力的神奇世界中！



製作開發 光譜
代理發行 光譜
遊戲類型 策略模擬
遊戲售價 未定　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000 XP

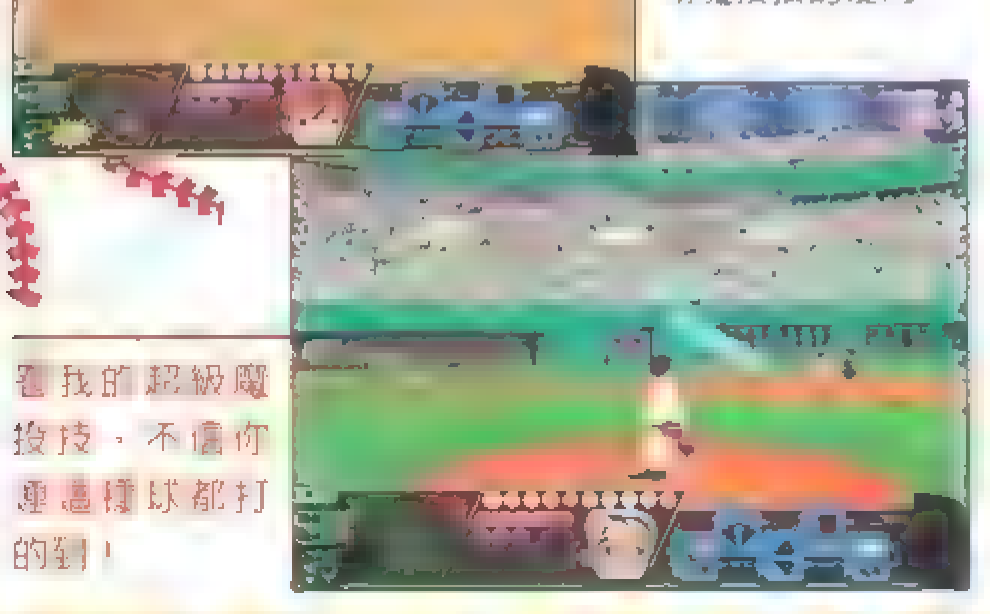
單機攻略館



翻雲覆雨掌控全局的魔投技

投手是球隊中的靈魂，投手的表現好，球隊就先立於不敗之地，獲勝的機會當然大大提昇。在《青少棒揚威記2》中，投手除了直球、曲球、上飄及下墜四種球型外，還有內角、中間、外角各分為上、中、下等九個方位的球路，當然，只要平時正常訓練，必要時還可搭配九種魔投技來使用，只要擁有足夠的MP，不會特別限制魔投技的使用。





看我的超級魔投技，不信你連這種球都打的到！

關鍵時刻精采表現的魔打技





想欣賞一場精采的球賽，就得有精采的打擊演出，否則一場球賽從頭到尾只看到投手三振每一位打者，那肯定是一場枯燥沉悶的比賽。除了魔投技，遊戲中也為打者們設計了十二種精采的魔打技，只要掌握時機善用魔打技，您就能在關鍵時刻創造奇蹟，讓您的球隊寫下不朽的傳奇。

裝備包括手套、球棒、護腕及球鞋等四種，每種裝備都有主要的功能，可以快速提昇球員的各種能力，所以玩家平時除了要注意球員的訓練工作外，為他們取得各種夢幻裝備，也是提昇球隊實力的重要工作。

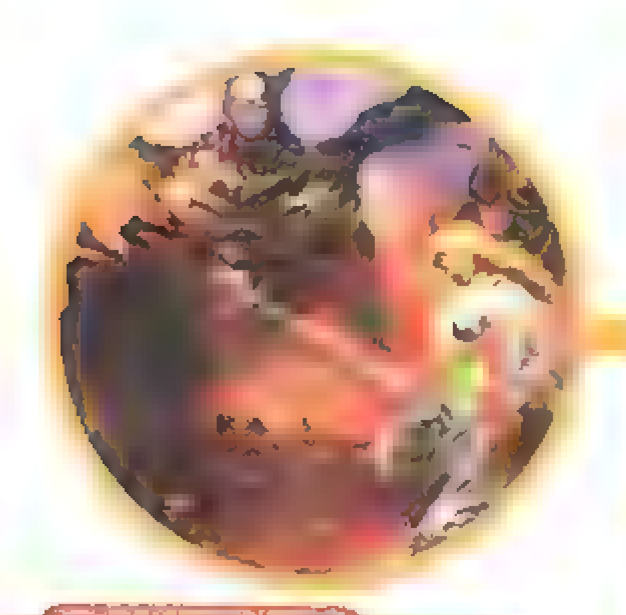




官方網址：http://www.ttime.com.tw/

＊CPU　PIII 500　＊記憶體　128MB　＊硬碟　未定　＊音效卡　支援Direct Sound的音效卡
＊顯示卡　未定　＊光碟機　8倍速以上光碟機





在《萬獸之王》中遊戲中玩家扮演的召喚法師，率領著「渾沌」、「律法」、「中立」與「不死」四種屬性，不同等級的上百種魔獸，與其他率領魔獸的領主決戰，遊戲類型與《魔喚精靈》系列十分類似，六角格地圖，以「召喚」為核心輔以一些其他手段的作戰過程，較高的策略要求，可以說《萬獸之王》是此類型 SRPG 的一個開端。



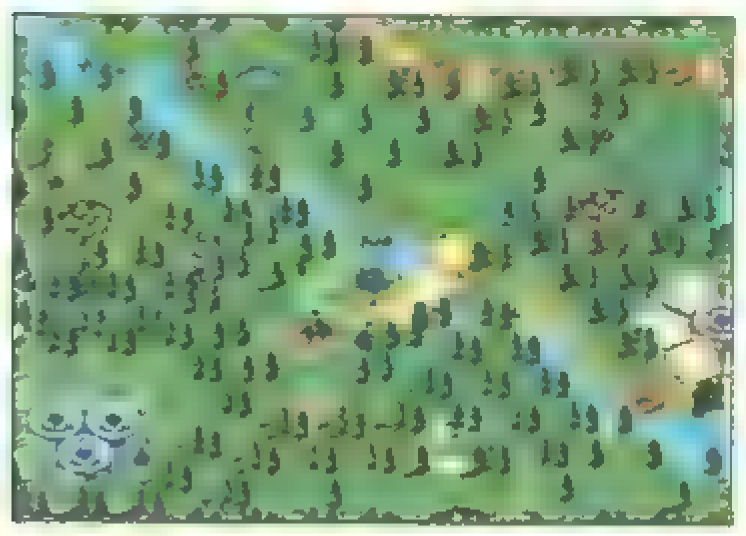
發行日期 未定

製作開發 SystemSoft
代理發行 光譜資訊
遊戲類型 年末預定
遊戲售價 NT490 元　　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址 http://www.t-time.com.tw

複雜卻平衡的設定

在不同的兵種之間，佈置了嚴謹、合理、豐富又不乏變數的設定，造就了其間相互牽制、依存與各自獨立的網狀關係，沒有什麼兵種無用或是過於強大的。舉例來說，進化到第四階段的龍族，無論是在攻擊或是各[illegible]強的魔獸，但培養出1隻第四階段的龍所需經驗值，卻能培養出許多其他進化到第三階段的兵種，只是在少數精銳與整體合作的差別而已。同樣的對戰雙方，利用不同戰術、在不同時機可以產生完全相反的結果。實戰經驗越豐富，就越能深入地感受到這些差別。

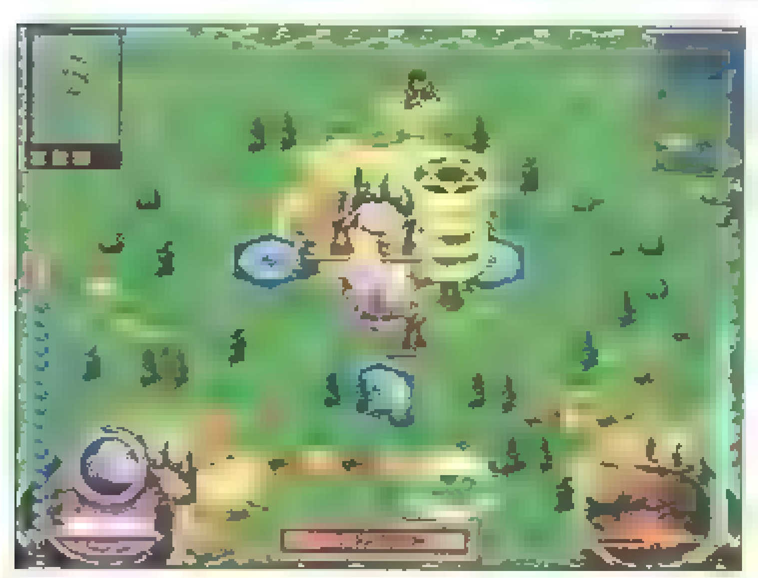




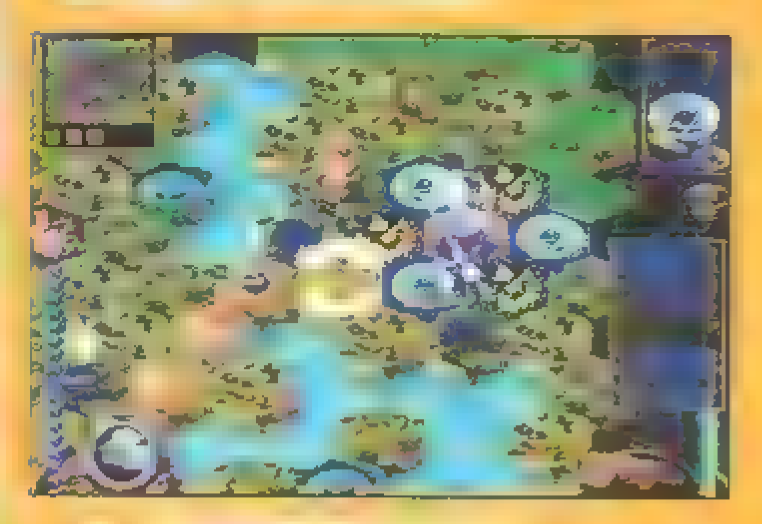


佔領、傳送與進化

在關卡一開始，玩家會先在「居城」中編成出擊的魔獸與魔王，進入戰鬥地圖後，首要任務是先「傳送」一些低等的魔獸到地圖上，佔領「傳送門」與「水晶」等資源。「傳送門」能夠提高主角的傳送容量，越高等的魔獸需要越高的傳送容量；「水晶」等資源提升每回合主角 MP 的補給量。累積了足夠的傳送容量，就能夠開始傳送足以左右戰局情勢的高等魔獸；而多樣化的攻擊與輔助魔法，和傳送一樣消耗 MP。等級上升到一定程度的魔獸，玩家可以選擇「進化」或「特化」。「進化」能讓魔獸強化成高階的同種族魔獸，「特化」則是讓魔獸成熟化，降低傳送與支配的花費。要降低需求以便大量傳送，或是培養強力的單體，都是玩家要好好考量的地方。

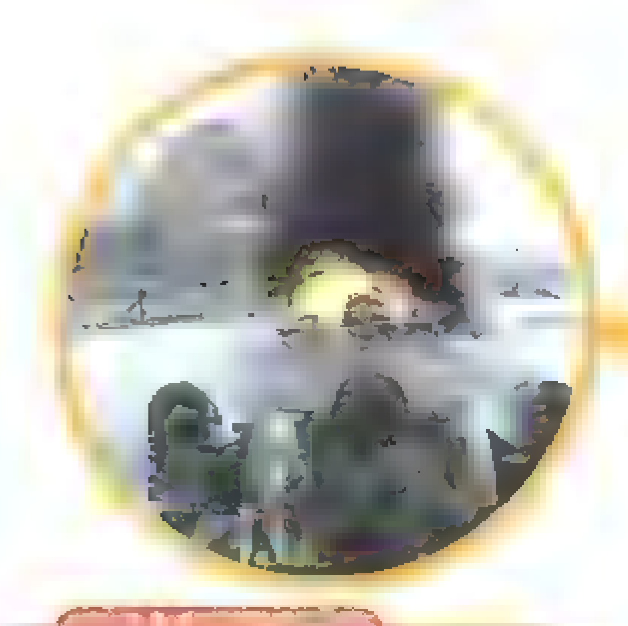






＊CPU　Pentium II 400 Mhz 以上 PC 或其他相容機種　＊記憶體　64 MB RAM　＊硬碟 500MB
＊顯示卡　顯示卡 32MB　＊光碟機 8 倍速光碟機　＊音效卡　相容 DirectX 9.0

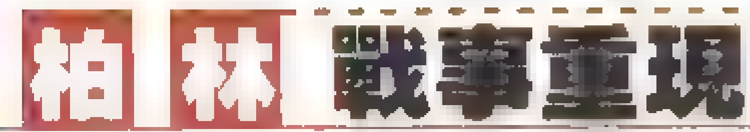
BATTLESTRIKE
THE ROAD TO BERLIN



以《沙漠特遣隊》聞名的開發公司City-Interactive再度推出新作《前進柏林》(Battle Strike)，遊戲藉由緊湊刺激的情節帶領玩家深入膽顫心驚的戰鬥風暴中，並透過簡單、直觀的點擊介面幫助玩家立即投入遊戲裡，以戰機飛行員、槍手、狙擊兵、砲兵等角色體驗殺戮戰場上的刺激與緊張氣氛。

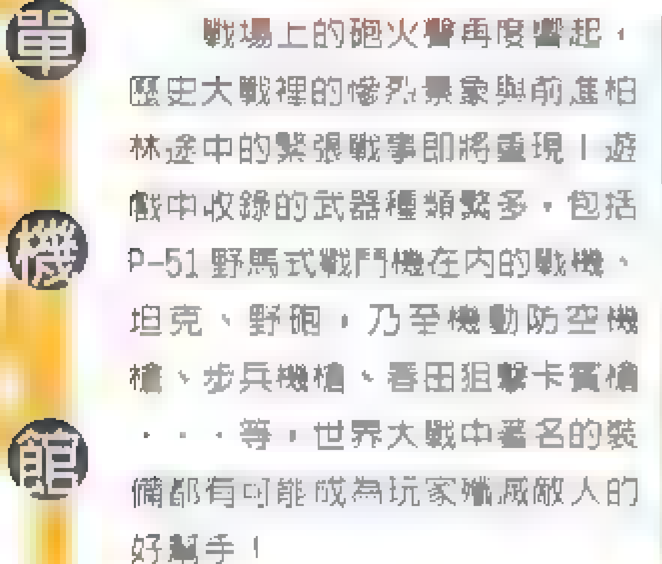


製作開發 City Interactive
代理發行 美思捷達／昌哲
遊戲類型 動作射擊類
遊戲售價 NT490元 語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000, XP



柏林戰事重現

戰場上的砲火聲再度響起，歷史大戰裡的慘烈景象與前進柏林途中的緊張戰事即將重現！遊戲中收錄的武器種類繁多，包括P-51野馬式戰鬥機在內的戰機、坦克、野砲，乃至機動防空機槍、步兵機槍、春田狙擊卡賓槍．．．等，世界大戰中著名的裝備都有可能成為玩家殲滅敵人的好幫手！



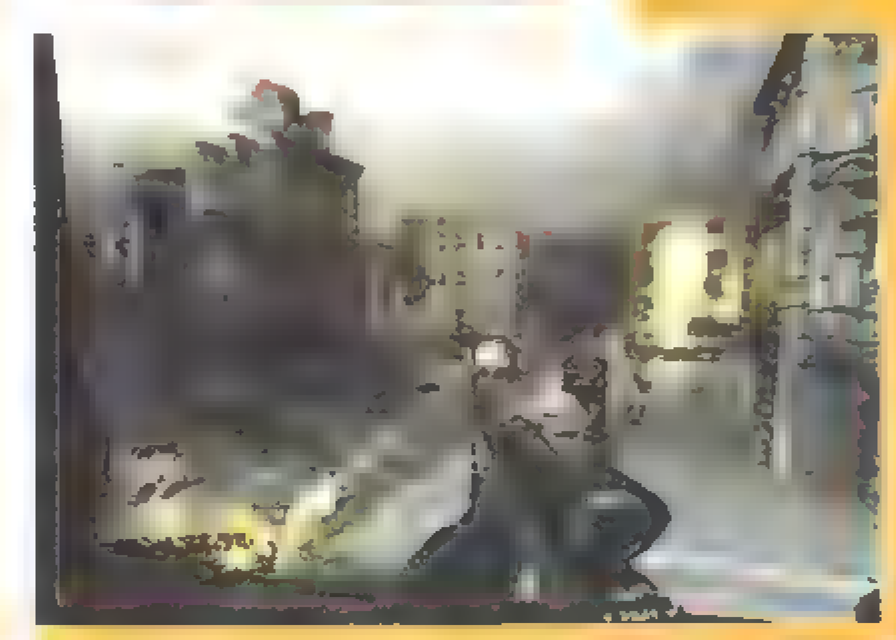




好機會，前面有[illegible]

[illegible]的遊戲內容

除了空戰，玩家也將體驗[illegible]作戰經驗，與德軍的神兵利器對抗下，[illegible]，[illegible]村莊、乃至柏林市中，[illegible]多達16項的任務，多樣化的任務內容包括了[illegible]，以及在柏林[illegible]狙擊手的決鬥等！此外，遊戲具備了City Interactive之[illegible]，在如精緻的3D環境中加入了許多出色的特效表現，[illegible]逼真的聲光效果、快速的動作步調，以[illegible]的硬體需求，保證[illegible]玩家將[illegible]驚奇與難忘的遊戲體驗。





單機館

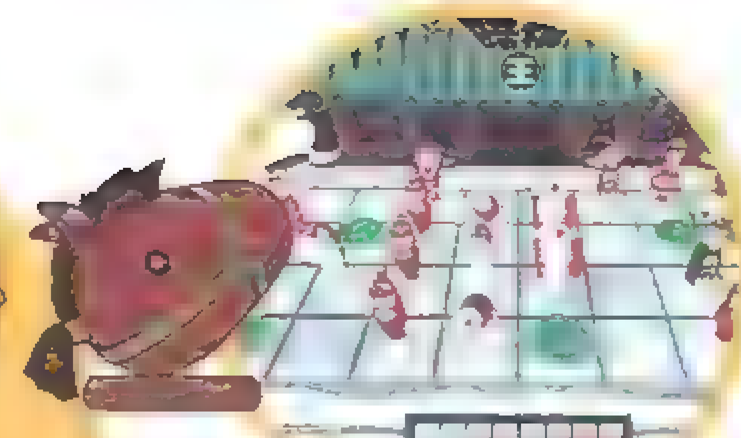
官方網址 http://www.city-interactive.com/index.php?page=battlestrike

＊CPU 1.2 Ghz ＊記憶體 256MB ＊硬碟 未定 ＊音效卡 相容DirectX 9.0的音效卡
＊顯示卡 ATI Radeon 8500或GeForce3等級顯示卡 ＊光碟機 8倍速以上

暗棋王







在現今網路暗棋遊戲滿天飛的時候，想自己娛樂，更想跟朋友連線打幾場暗棋，難道一定需要到處去找不定期推出的試玩片、上網乖乖註冊帳號、到店家買點數卡、還是線上刷卡添購點數才能達到嗎？有鑑於此，極真科技特別為喜歡棋盤遊戲的玩家精心打造了一款花一次錢就可以讓您玩很久的單機可連線暗棋遊戲－《暗棋王》！



GAME INFO

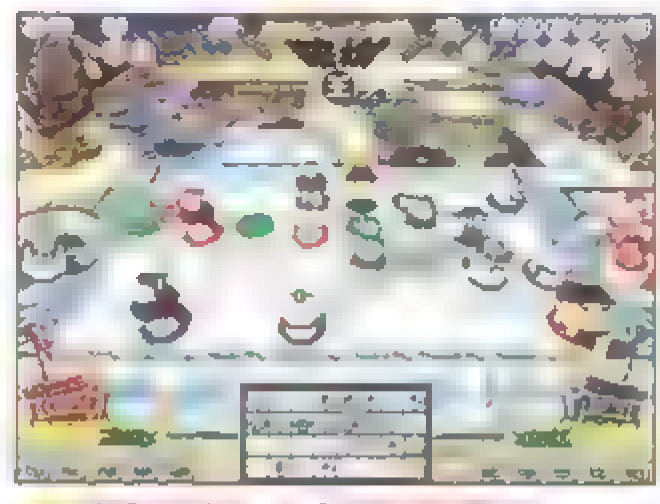
製作開發 極真
代理發行 極真
遊戲類型 益智類
遊戲售價 未定　語言版本 中文
適用平台 windows 98se/ME/2000 XP

官方網址：http://www.truetech.com.tw/kod/index.html

立 桌面感

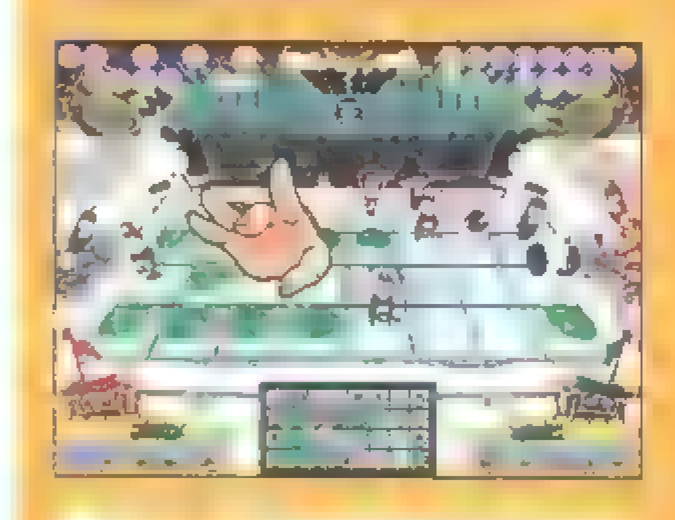
《暗棋王》最明顯的創舉是立體的桌面感覺！我們的棋盤角度經過了嚴密的試做，求出最簡潔、合理的比例。同時，我們捨棄了無趣的玩家對玩偶的對奕，把畫面盡量用在顯示其盤內容的部份，盡力做到清楚、美觀的程度。讓年紀小的小朋友跟年紀大的老人家都能輕鬆適應！至於棋盤棋子的部分：在《暗棋王》中，當然傳統的象棋棋子是一定少不了的，這可以讓習慣傳統暗棋的玩家放心不少。除此之外，《暗棋王》還可以自行切換成立體的中文字體、可愛的蛋型玩偶、細長的瘦型玩偶、以及比較抽象譽太奇的角型玩偶！當然，有些玩家會擔心太花俏認不出來？另急，《暗棋王》中設計了可以開關的簡式棋盤，讓您在開啟時的適應期間可以對照，還可以同步操作喔！


看不懂棋子代表的意思嗎，看看下方的對照表吧～


棋子的設計十分

彈指神功

道具上除了一般男生、女生的手勢之外，《暗棋王》還有請人代放的白手套喔。當您吃對方棋子的時候，您可以選擇直接靜靜地拿掉棋子，也可以用鏟子把棋子鏟走。更可惡的是，您可以直接用彈指神功把對方的棋子瞬間彈到一邊去...不過，這一定會讓對方很沒面子的喔！



設計

一個遊戲要能玩得長久，人工智慧絕對是重點！《暗棋王》為了提供大家百玩不膩的機會，特別研究較為細緻的AI，讓玩家在玩暗棋純粹靠運氣之外，更還有斡旋動腦的空間！雖然是暗棋，但也不會因此而忽略！為了堅持AI的水準，我們寧可放棄熱門的檔期，就只為了推出值得蒐藏的遊戲給玩家！另外，《暗棋王》的背景還有很多主題可以選擇。例如城牆上：森林外、地窖內、大宅院、機關房等等，與其它暗棋不同的單調場面將不會在這裡發現　當然，《暗棋王》不只是一款單機遊戲而已！您可以透過網路與世界各地的朋友連線。





共有 5 種主題可讓玩家選擇



CPU Pentium III 600Mhz 以上　＊記憶體 128MB　＊音效卡 支援 DirectX 之音效卡
＊顯示卡 支援 DirectX 之顯示卡　＊光碟機 8倍速以上之光碟機　＊硬碟 未定

少林寺 門派絕學

刀法

傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
[illegible]	氣	[illegible]	14	12	攻擊	外傷144	敵單人
		[illegible]	19	15	攻擊	外傷40（範圍技）	多敵
		[illegible]	17	12	攻擊	降氣抗20、外傷50	敵單人
		[illegible]	10	0	[illegible]	HP60換SP60	自身
		[illegible]	20	20	[illegible]	提升SP恢復量5	自身、隊友與其他玩家
[illegible]	體	[illegible]	15	11	攻擊	[illegible]	敵單人
		[illegible]	18	16	攻擊	外傷39（範圍技）	多敵
		[illegible]	10	0	[illegible]	MP50換SP60	自身
		[illegible]	17	12	攻擊	緩移8、外傷50	敵單人
		[illegible]	20	20	[illegible]	提升SP恢復量5	自身、隊友與其他玩家



▲50級玩家可學的門派絕學，其中華麗的特效光影加上還有範圍技，相信是不少玩家想要盡快學習的武功



這次資料片《天龍八部》的推出，首先最讓大家注意的便是等級50級可學的三階武功 門派絕學 以所得到的資料來看，相較於二階武功，三階武功的招式排除各類武學專精項目不算，都比之前多了一招，也就是有五招可學 同時還有範圍技的設定 相信這都將會讓高等玩家真正擁有大俠的感覺，畢竟誰都會想要「一招既出，力震山河」的快感囉！

GAME INFO

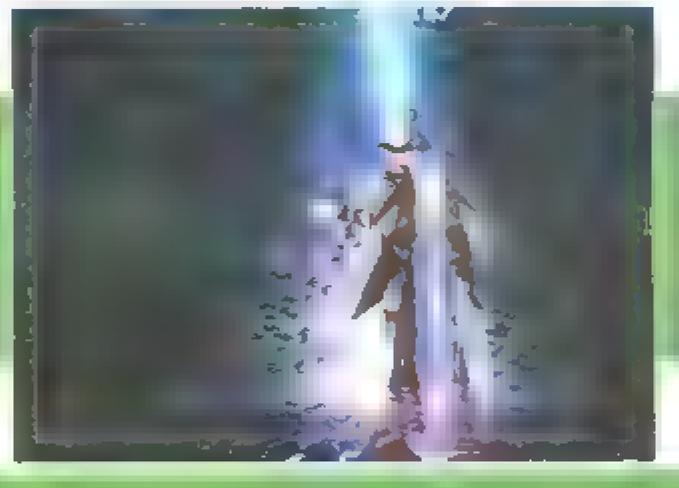


製作開發 中華網龍
代理發行 智冠科技
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 月費,點數制 語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ xP

劍法

傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
[illegible]	氣	[illegible]	15	12	攻擊	外傷129	敵單人
		[illegible]	20	15	攻擊	外傷50（範圍技）	多敵
		[illegible]	15	15	攻擊	[illegible]回合	敵單人
		[illegible]	20	15	攻擊	[illegible]範圍技、內傷25共3回合	多敵NPC
		[illegible]	20	20	[illegible]	提升生命恢復量5	自身、隊友與其他玩家
[illegible]	體	[illegible]	16	11	攻擊	[illegible]	敵單人
		[illegible]	21	14	攻擊	外傷49（範圍技）	多敵
		[illegible]	16	14	攻擊	[illegible]回合	敵單人
		[illegible]	21	14	攻擊	[illegible]內傷25共3回合	多敵NPC
		[illegible]	20	20	[illegible]	提升生命恢復量5	自身、隊友與其他玩家







SYSTEM REQUIREMENTS
*CPU P4 1.8GHz以上
*顯示卡 相容GF4
*記憶體 512 MB
*光碟機 4倍速CD-ROM
*硬碟 4GB
*音效卡 相容DirectX 8.1音效卡

拳法

傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
[illegible]	氣	[illegible]	17	10	攻擊	外傷[illegible]	敵單人
		[illegible]	22	13	攻擊	外傷50(範圍技)	多敵
		[illegible]	11	12	[illegible]	增加攻速10	自身
		[illegible]	13	10	補給	持續補血20共3回合	自身
		[illegible]	20	20	補給	提升內力恢復量5	自身、隊友與其他玩家
[illegible]	經	[illegible]	18	9	攻擊	外傷115	敵單人
		佛法無邊	23	12	攻擊	外傷49(範圍技)	多敵
		降服群魔	11	12	[illegible]	增加閃避10	自身
		[illegible]	13	10	補給	持續補血20共3回合	自身
		[illegible]	20	20	補給	提升內力恢復量5	自身、隊友與其他玩家

棍法

傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
飛龍伏魔棍	氣	[illegible]	15	10	攻擊	外傷[illegible]	敵單人
		[illegible]	18	13	攻擊	外傷50(範圍技)	多敵
		[illegible]	14	15	攻擊	強力降低防禦30、外傷50	敵單人
		[illegible]	24	16	防禦	建[illegible]氣牆	自身
		[illegible]	20	20	補給	提升體力最大值150	自身、隊友與其他玩家
[illegible]	毒	[illegible]	14	11	攻擊	外傷100	敵單人
		[illegible]	19	12	攻擊	外傷49(範圍技)	多敵
		[illegible]	15	16	攻擊	強力降低命中30、外傷50	敵單人
		[illegible]	26	15	防禦	建立氣牆	自身
		[illegible]	20	20	補給	提升體力最大值150	自身、隊友與其他玩家

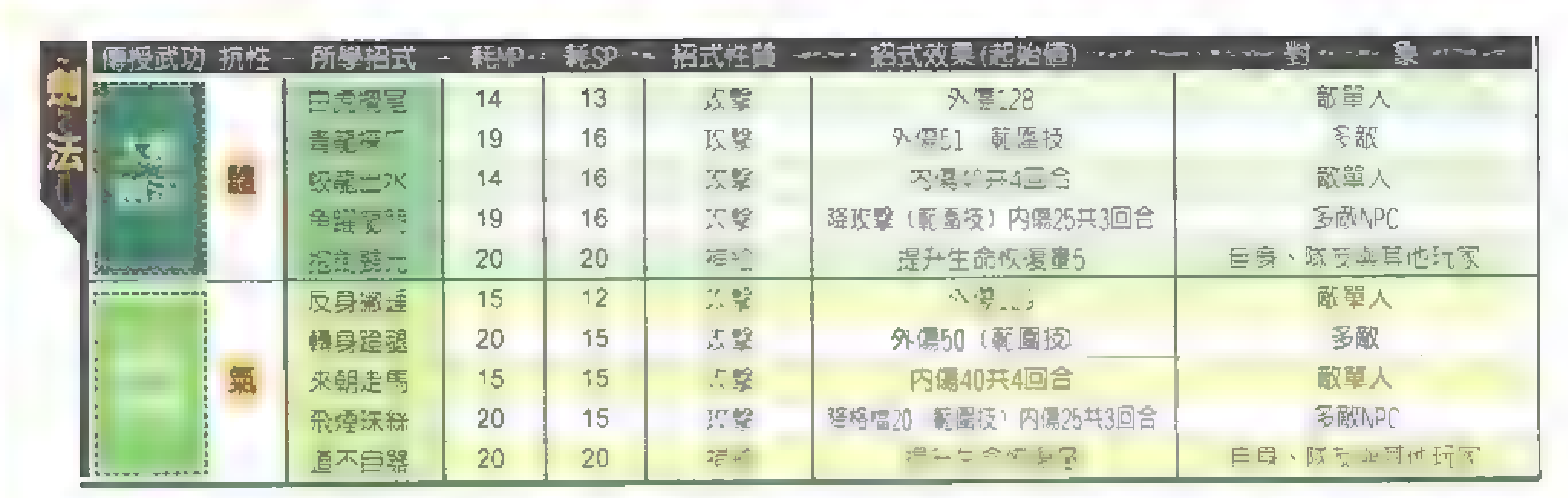
[illegible]術

傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
[illegible]	氣	[illegible]	20	5	攻擊	外傷64	敵單人
		[illegible]	25	8	攻擊	外傷30(範圍技)	多敵
		[illegible]	40	5	狀態	強力持續回復40共5回合、增加[illegible]5	範圍
		[illegible]	30	5	狀態	降低封脈時間	自身、隊友與其他玩家
		[illegible]	25	20	補給	提升生命最大值400	自身、隊友與其他玩家
[illegible]	體	[illegible]	20	6	攻擊	外傷65	敵單人
		千峰競秀	25	7	攻擊	外傷29(範圍技)	多敵
		[illegible]	40	5	狀態	強力持續回復40共5回合、增加[illegible]20	範圍
		[illegible]	30	5	狀態	降低截脈時間	自身、隊友與其他玩家
		[illegible]	25	20	補給	提升生命最大值400	自身、隊友與其他玩家

武當派 門派絕學

力法

傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
[illegible]	經	[illegible]	14	12	攻擊	外傷143	敵單人
		[illegible]	19	15	攻擊	外傷41(範圍技)	多敵
		[illegible]	0	10	補給	HP60換MP60	自身
		[illegible]	17	12	攻擊	回血不能、外傷50	敵單人
		[illegible]	20	20	補給	提升體力恢復量5	自身、隊友與其他玩家
[illegible]	氣	毋逝我梁	15	11	攻擊	外傷144	敵單人
		毋發我笱	18	16	攻擊	外傷40(範圍技)	多敵
		[illegible]	10	0	補給	HP60換SP60	自身
		我躬不閱	17	12	攻擊	回內不能外傷50	敵單人
		[illegible]	20	20	補給	提升體力恢復量5	自身、隊友與其他玩家



	傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
劍法	[illegible]	體	白虎[illegible]	14	13	攻擊	外傷128	敵單人
			青龍[illegible]	19	16	攻擊	外傷51（範圍技）	多敵
			蛟龍出水	14	16	攻擊	內傷[illegible]共4回合	敵單人
			[illegible]	19	16	攻擊	降攻擊（範圍技）內傷25共3回合	多敵NPC
			[illegible]	20	20	補給	提升生命恢復量5	自身、隊友與其他玩家
		氣	反身[illegible]	15	12	攻擊	外傷[illegible]	敵單人
			轉身[illegible]	20	15	攻擊	外傷50（範圍技）	多敵
			來朝走馬	15	15	攻擊	內傷40共4回合	敵單人
			飛煙[illegible]	20	15	攻擊	降格擋20（範圍技）內傷25共3回合	多敵NPC
			[illegible]	20	20	補給	[illegible]	自身、隊友與其他玩家

	傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
拳法	[illegible]	氣	野馬分鬃	16	11	攻擊	外傷116	敵單人
			[illegible]	21	14	攻擊	外傷48（範圍技）	多敵
			白鶴亮翅	11	13	補給	直接回血30	自身
			[illegible]	11	12	狀態	增加攻速10	自身
			進步七星	20	20	補給	提升內力恢復量5	自身、隊友與其他玩家
		經	[illegible]	17	10	攻擊	外傷113	敵單人
			[illegible]	22	13	攻擊	外傷51（範圍技）	多敵
			轉身擺蓮	11	12	狀態	增加命中10	自身
			自在飛花	13	12	狀態	震盪進階	敵單人
			[illegible]	20	20	補給	[illegible]	自身、隊友與其他玩家

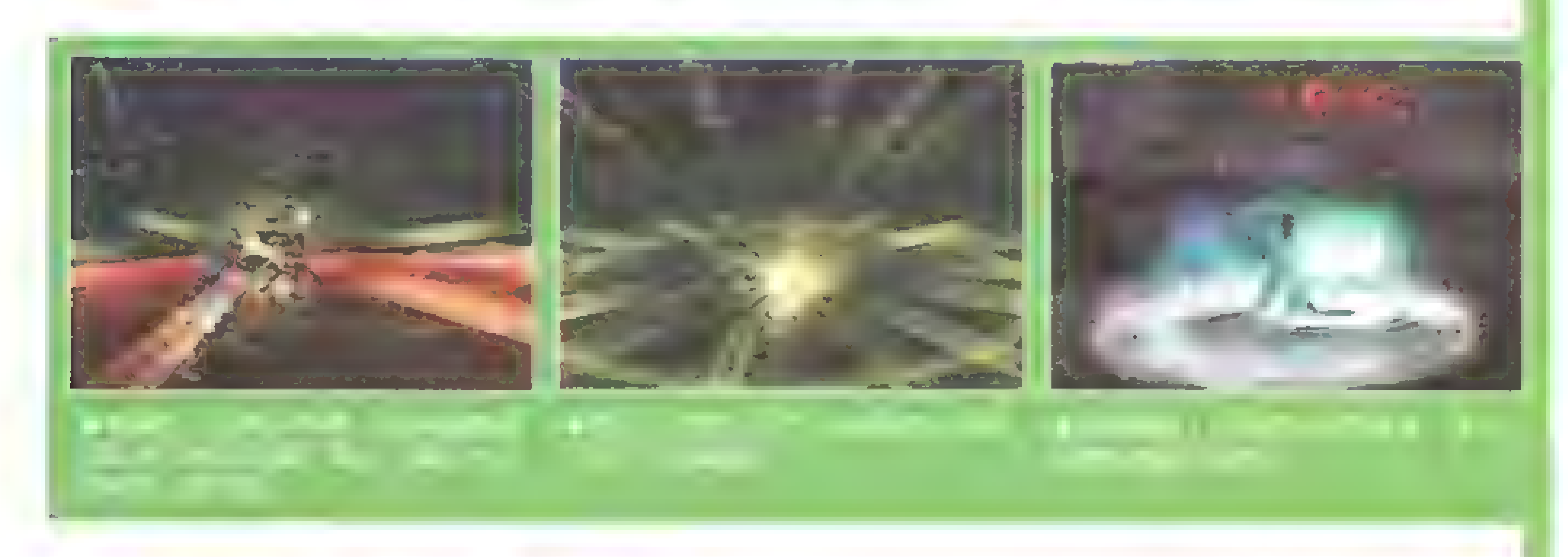
	傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
醫術	[illegible]	經	[illegible]	20	4	攻擊	外傷63	敵單人
			[illegible]	25	9	攻擊	外傷31（範圍技）	多敵
			[illegible]	40	5	補給	強力持續回復40共5回合增加閃避5	範圍
			[illegible]	30	5	狀態	降低震盪時間	自身、隊友與其他玩家
			[illegible]	20	20	補給	提升生命最大值400	自身、隊友與其他玩家
		經	[illegible]	20	5	攻擊	外傷64	敵單人
			閃通背	25	8	攻擊	外傷30（範圍技）	多敵
			高探馬	40	5	補給	[illegible]回復40共5回合增加體抗5	範圍
			十字手	30	5	狀態	降低進階封脈時間	自身、隊友與其他玩家
			[illegible]	25	20	補給	提升生命最大值400	自身、隊友與其他玩家

門派絕學

	傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
拳法	[illegible]	經	[illegible]	16	11	攻擊	外傷112	敵單人
			[illegible]	17	10	攻擊	外傷72	敵單人
			[illegible]	21	14	攻擊	外傷52（範圍技）	多敵
			[illegible]	0	12	補給	MP60換HP60	自身
			[illegible]	20	20	補給	提升內力恢復量5	自身、隊友與其他玩家
	[illegible]	氣	[illegible]	15	12	攻擊	外傷114	敵單人
			[illegible]	17	10	攻擊	外傷72	敵單人
			[illegible]	21	14	攻擊	外傷[illegible]（範圍技）	多敵
			[illegible]	11	0	補給	SP60換HP60	自身
			[illegible]	20	20	補給	提升內力恢復量5	自身、隊友與其他玩家

棍法

傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
打狗棒法	經	[illegible]	16	9	攻擊	外傷[illegible]	敵單人
		天下無狗	17	14	攻擊	外傷51（範圍技	多敵
		[illegible]	15	14	攻擊	強力降低移動外傷50	敵單人
		[illegible]	26	15	防禦	建立氣牆	自身
		撥狗朝天	26	20	補給	提升體力最大值[illegible]	自身、隊友與其他玩家
[illegible]	體	[illegible]	15	12	攻擊	外傷99	敵單人
		[illegible]	18	13	攻擊	外傷50（範圍技	多敵
		[illegible]	13	16	攻擊	[illegible]	敵單人
		[illegible]	22	17	防禦	建立氣牆	自身
		[illegible]	20	20	補給	提升體力最大值[illegible]	自身、隊友與其他玩家



醫術

傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
[illegible]	毒	[illegible]	20	4	攻擊	外傷89	敵單人
		[illegible]	25	9	攻擊	外傷64（範圍技	多敵
		[illegible]	40	5	補給	強力持續回復30共5回合增加防禦5	範圍
		[illegible]	30	5	狀態	降低命中下降時間	自身、隊友與其他玩家
		[illegible]	25	20	補給	提升生命最大值400	自身、隊友與其他玩家
[illegible]	經	[illegible]	20	5	攻擊	外傷56	敵單人
		[illegible]	25	8	攻擊	外傷28（範圍技	多敵
		[illegible]	40	5	補給	[illegible]40共5回合 增加經抗5	範圍
		[illegible]	30	5	狀態	降低防禦下降時間	自身、隊友與其他玩家
		[illegible]	25	20	補給	提升生命最大值400	自身、隊友與其他玩家

毒術

傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
五毒毒咒經	毒	[illegible]	25	6	攻擊	外傷[illegible]	敵單人
		[illegible]	30	9	攻擊	外傷30（範圍技	多敵
		[illegible]	25	6	攻擊	內傷40共5回合強力下降防禦5	敵單人
		[illegible]	26	5	狀態	HP50%傷害轉至MP	自身
		[illegible]	25	20	補給	提升內力最大值180	自身、隊友與其他玩家
[illegible]	經	撥草尋蛇	24	7	攻擊	外傷[illegible]	敵單人
		靈蛇出洞	30	10	攻擊	外傷29（範圍技	多敵
		打草驚蛇	25	6	攻擊	[illegible]	敵單人
		[illegible]	11	12	狀態	HP50%傷害轉至SP	自身
		蛇盤青竹	25	20	補給	提升內力最大值[illegible]	自身、隊友與其他玩家



逍遙派 門派絕學

類別	傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
刀法		氣	[illegible]	14	12	攻擊	外傷144	敵單人
			[illegible]	19	15	攻擊	外傷40（範圍技	多敵
			[illegible]	0	10	補給	HP60換MP60	自身
			[illegible]	17	12	攻擊	[illegible]外傷50	敵單人
			[illegible]	20	20	補給	[illegible]	自身、隊友與其他玩家
		體	[illegible]	15	11	攻擊	外傷145	敵單人
			[illegible]	18	16	攻擊	外傷39（範圍技	多敵
			[illegible]	10	0	補給	HP60換SP50	自身
			[illegible]	17	12	攻擊	降防禦20外傷50	敵單人
			[illegible]	20	20	補給	[illegible]	自身、隊友與其他玩家

類別	傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
拳法		體	[illegible]	17	10	攻擊	外傷115	敵單人
			[illegible]	22	13	攻擊	外傷49（範圍技	多敵
			[illegible]	11	12	狀態	HP50%傷害散至MP	自身
			[illegible]	11	12	[illegible]	增加防禦5	自身
			[illegible]	22	20	補給	[illegible]	自身、隊友與其他玩家
		氣	如幻似真	18	9	攻擊	外傷113	敵單人
			[illegible]	23	12	攻擊	外傷51（範圍技	多敵
			如痴如狂	11	12	狀態	[illegible]	自身
			[illegible]	11	12	狀態	[illegible]	自身
			[illegible]	20	20	補給	提升內力恢復量5	自身、隊友與其他玩家

類別	傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
醫術		經	[illegible]	20	6	攻擊	外傷65	敵單人
			[illegible]	25	7	攻擊	外傷29（範圍技	多敵
			[illegible]	40	5	補給	[illegible]	範圍
			[illegible]	30	5	狀態	降低進階截脈時間	自身、隊友與其他玩家
			[illegible]	25	20	補給	提升生命最大值400	自身、隊友與其他玩家
		毒	[illegible]	20	4	攻擊	外傷63	敵單人
			[illegible]	25	9	攻擊	外傷31（範圍技）	多敵
			[illegible]	40	5	補給	[illegible]	範圍
			落英漫天	30	5	狀態	[illegible]	自身、隊友與其他玩家
			[illegible]	25	20	補給	提升生命最大值400	自身、隊友與其他玩家

類別	傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
毒術		毒	[illegible]	25	6	攻擊	[illegible]	敵單人
			[illegible]	30	9	攻擊	外傷30（範圍技	多敵
			[illegible]	25	6	攻擊	內傷40共5回合強力下降格擋5	敵單人
			[illegible]	25	6	狀態	HP50傷害散至MP	自身
			[illegible]	25	20	補給	提升內力最大值180	自身、隊友與其他玩家
		經	[illegible]	25	7	攻擊	[illegible]	敵單人
			聽之不聞	30	10	攻擊	外傷31（範圍技	多敵
			[illegible]	25	6	攻擊	[illegible]	敵單人
			天地不仁	11	12	狀態	[illegible]	自身
			[illegible]	25	20	補給	提升內力最大值180	自身、隊友與其他玩家

華山派 門派絕學

力法

傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
反兩儀刀法	體	[illegible]	14	12	攻擊	外傷145	敵單人
		[illegible]	19	15	攻擊	外傷39（範圍技）	多敵
		[illegible]	14	10	狀態	HP50%傷害敵至MP	自身
		[illegible]	17	12	攻擊	回精不能外傷50	敵單人
		[illegible]	20	20	[illegible]	提升體力恢復量5	自身、隊友與其他玩家
[illegible]	氣	[illegible]	15	11	攻擊	外傷143	敵單人
		[illegible]	18	16	攻擊	外傷41（範圍技）	多敵
		[illegible]	13	10	狀態	HP50%傷害敵至SP	自身
		[illegible]	17	12	攻擊	緩移9外傷50	敵單人
		[illegible]	20	20	[illegible]	提升體力恢復量5	自身、隊友與其他玩家

[illegible]法

傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
[illegible]	體	[illegible]	16	11	攻擊	外傷130	敵單人
		[illegible]	21	14	攻擊	外傷49（範圍技）	多敵
		[illegible]	16	14	攻擊	內傷40共4回合	敵單人
		[illegible]	21	14	攻擊	降防禦20（範圍技）內傷25共3回合	多敵NPC
		[illegible]	20	20	[illegible]	提升生命恢復量5	自身、隊友與其他玩家
[illegible]	氣	[illegible]	14	13	攻擊	外傷128	敵單人
		[illegible]	119	16	攻擊	外傷51（範圍技）	多敵
		[illegible]	14	16	攻擊	內傷40共4回	敵單人
		[illegible]	19	16	攻擊	降命中20（範圍技）內傷25共3回合	多敵NPC
		[illegible]	20	20	[illegible]	提升生命恢復量5	自身、隊友與其他玩家

拳法

傳授武功	抗性	所學招式	耗MP	耗SP	招式性質	招式效果(起始值)	對象
破玉拳	體	[illegible]	18	9	攻擊	外傷112	敵單人
		[illegible]	23	12	攻擊	外傷52（範圍技）	多敵
		[illegible]	11	12	狀態	HP50%傷害敵至MP	自身
		[illegible]	11	12	特殊	增加攻速10	自身
		[illegible]	20	20	[illegible]	提升內力恢復量5	自身、隊友與其他玩家
[illegible]	毒	[illegible]	16	11	攻擊	外傷114	敵單人
		[illegible]	21	14	攻擊	外傷50（範圍技）	多敵
		[illegible]	13	12	特殊	[illegible]	敵單人
		[illegible]	11	12	特殊	HP50%傷害敵至SP	自身
		[illegible]	20	20	[illegible]	提升內力恢復量5	自身、隊友與其他玩家







全新技能職業升級

孔明

自《三國演義online》開啓角色間專有的職業技能後，便在玩家間獲得極大的回響，不但讓每隻角色都多出了附加價值，另外在遊戲內也因此產生許多有趣的事件，讓玩家在茶餘飯後，可以談天說地一番。有鑑於此，遊戲企劃們為了給玩家更好的遊戲環境，不眠不休企劃出各項職業的技能規劃，終於在本次資料片中，發表出角色職業的進階技能，同步釋出給三國的熱情玩家，給玩家有備受禮遇的尊榮感受。在本次「神機妙算」資料片中，進階的職業技能將突破先前設定，除了增設黃人及紅人的懲罰設定外，還保持原有技能上的職業特色，維持當初玩家選擇角色的初衷。









《三國演義Online》即將推出的新資料片「神機妙算」，將開放全新的地圖－益洲，讓玩家深入探險。在本次報導中，小編將會讓玩家的視覺感受，猶如親臨三國古戰場的現場感動，另外也會讓體驗繁榮蜀漢與偏遠蠻荒交錯而成的神秘感覺



正式收費

製作開發 中華網龍
代理發行 中華網龍
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 點數／月費制　語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

各職業技能大解密

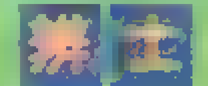
義士 在進階技能中，[illegible]過去融合的功能，在過去武器或防具上，合成過後的耐久度也會減低不少，而在「精煉」的功能正式開啓後，武器合成後，也會讓耐久度更大使用更久，除此也將義士的遊戲價值，帶入另一個無法取代的地位了。

道士 一向在遊戲內都是行善大好人，有起死回生的強大技能，在進階技能中，「超渡」進階為「還魂」，不但由原先的小範圍變為大範圍外，還會讓起死回生的玩家，即刻恢復50%的血量！



仕女 [illegible]定的「開鎖」，晉升至不[illegible]長久開鎖的經驗後，早練就一身拿手絕活，只要輕動一下手指，就可以將物品洗劫一空！當然，仕女也並非見人就搶，反而將會把目標鎖定在人見人怕的黃人及紅人玩家！

女巫 在進階技能中，將「暗行」轉變成「隱身」有別於以往的設定，角色也由半透明化轉至全透明，讓玩家[illegible]身在何方，就算碰到了強敵，也不用擔心驚嚇！



游士 在遊戲內有[illegible]的美稱，不論在國戰準備中或是義勇軍的資訊，他都可以因為初階技能的能力，而得知敵方資訊，在「探聽」的技能開啓後，更加強原先設定的功能！



美女 在進階技能中，除了維持「透視」既有的功能外，還加強出可以透視玩家的攻擊力及防禦力等數值，代表著美女也將成為遊戲中[illegible]角色哦～

官方網址：http://sy.chinesegamer.net/

＊CPU Pentium 166MMX 100% 相容或以上機種　＊記憶體 64MB RAM　＊硬碟 1.9GB
＊顯示卡 DirectX8.0顯示卡　＊光碟機 8倍速以上光碟機　＊音效卡 DirectX8.0音效卡

－各職業技能表－

名稱	初階	進階	功能簡述
義士	融合	精煉	兩把同樣物品精煉耐久度加成A、B兩把相同武器或裝備（＊註：A物品是即將被精煉提昇耐久度B物品是即將被精煉後消失）
仕女	開鎖	偷竊	偷竊（黃、紅人身上金錢10%，遊戲一天一次）
道士	超渡	還魂	大範圍超度、復活後恢復二成最大值50%
巫女	潛行	隱身	跟戰騎奇門功能一樣隱身，玩家無法看到，攻擊立刻現身（黃、紅人不得隱身）
辯士	竊聽	探聽	竊取敵軍軍備資料：士兵、馬匹、軍資、軍糧、藥品
美女	透視	慧眼	透視NPC、玩家攻防數值。＊顯示：攻擊力XXX防禦力XXX

三國版圖新增勢力

長久以來益州讓許多英雄豪傑們聞之喪膽，因為層層山峰形成了天然屏障，加上地勢險峻、天候變化難辨，也讓益州蒙上了一層神秘的氣息，而蜀漢軍師諸葛孔明，則是擅長利用天然地物的奇才，因此仗著益州的易守難攻、諸葛孔明的奇才謀略，教蜀國取得了先天優勢，導致魏、吳二國均不敢輕易地越雷池一步，但蜀軍卻可伺機侵襲，於是才會有諸葛孔明為征討魏國的六出祁山、令人為之動容的《出師表》、以及之後遇見姜維，託付蜀漢未來等等，教人可歌可泣的經典史話。蜀漢是三國演義中描寫最多人、事、物的國家，而益州之地則在後期佔了蜀漢最重要的一環，因此，「神機妙算」所要帶給玩家的，將是三國故事中最精采的情節及內容，玩家敬請拭目以待喔！



▲ 武都城也聽說會開放城內PK喔！

添勢力!!

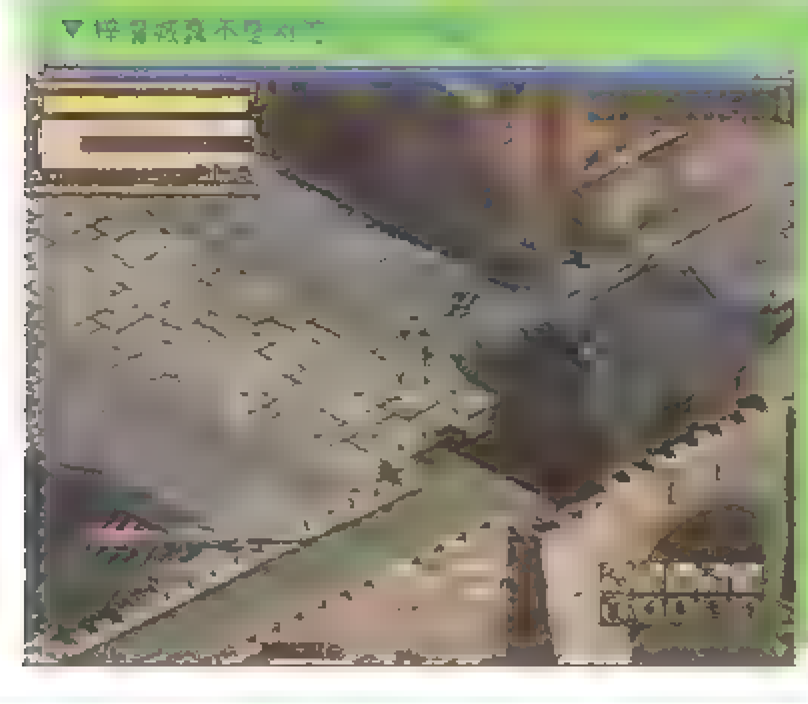
西蜀三池加入三國版圖

隨著益州出現，全新的城池「漢中」、「武都」、「梓潼」也將同時出現在新資料片「神機妙算」中，而歷經前次資料片的城池改版後，長時間規劃的三座城池，將讓本次改版內容變得更有看頭！因為「神機妙算」裡，特別把每座城的特色刻畫的更加生動，玩家暢玩全新資料片的感動之餘，還將能享受每座城池的美麗風情。

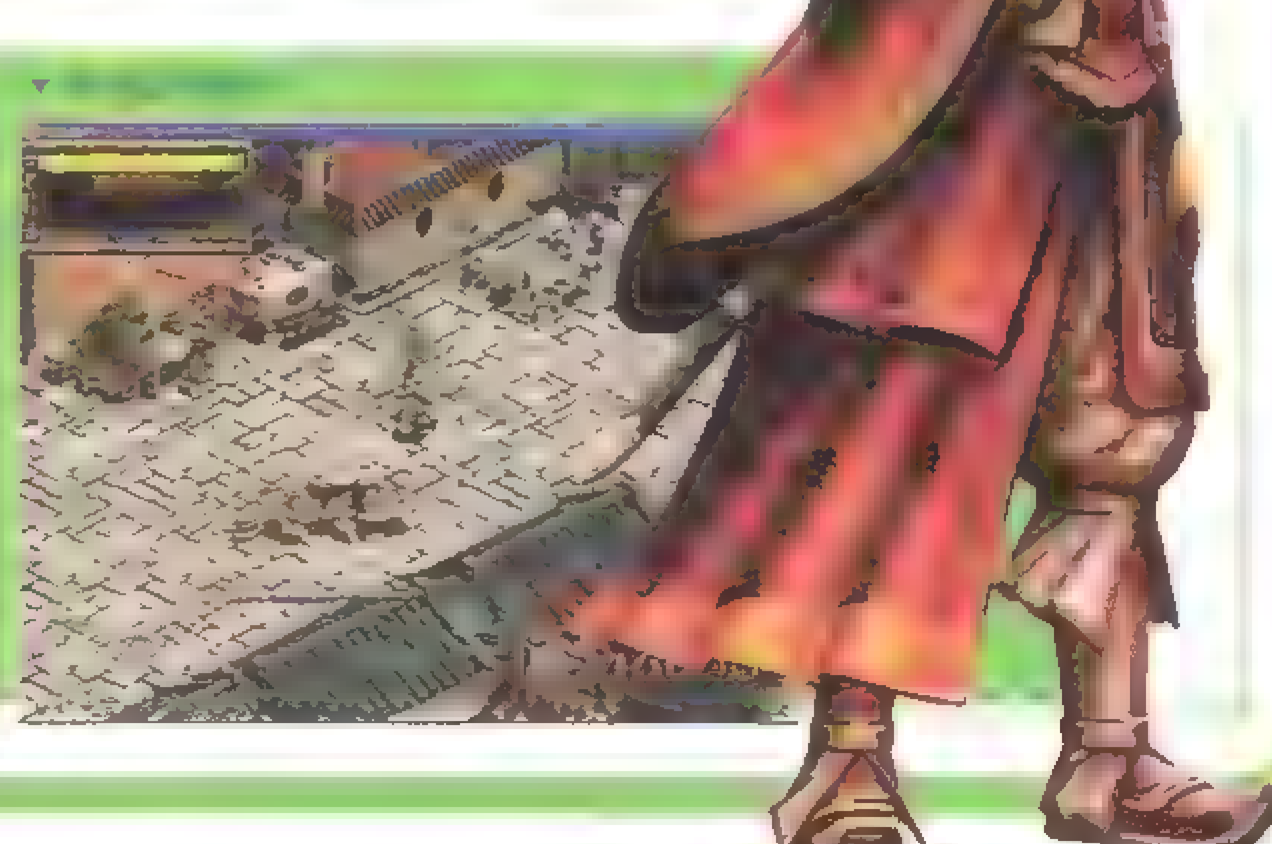
在「神機妙算」中，為了帶給玩家不一樣的城池功能，將會增加玩家在遊戲內的便利性！一向只有單一出入口的城池，在即將開放的「漢中」、「武都」和「梓潼」3座城池，皆會有二個出入口，畢竟，這一座城池實在太大了！為了節省玩家時間，也為了讓遊戲進行更方便，這樣的設計是一定要的啦！

此外，騎著戰騎恣意地奔馳在城市中，閃過熙來攘往的人群，一定是很多玩家夢寐以求的吧！根據小編探聽的消息得知，製作小組將有可能在新開的三座城池裡，開放城池內也能飆戰騎的全新功能，只是目前仍在緊鑼密鼓地規劃中，是否真的可行，請玩家密切留意後續的報導喔！

司馬懿



▼梓潼城



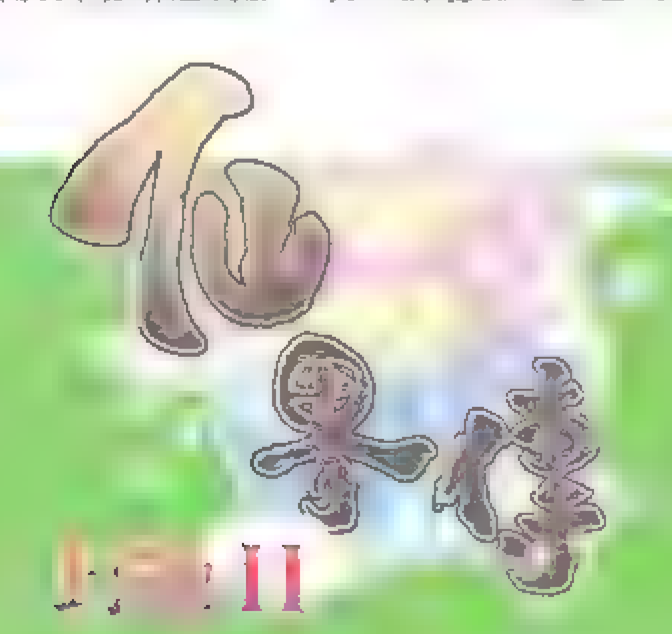
哈遊線上館

武王VS紂王 激烈開戰！

話說西元前1122年，牧野之戰，周武王大軍兵臨朝歌，經過數日激戰，周軍大勝，在商周的場場爭戰之中，封神大業已默默完成一半，但封神榜敕封之後百年，真正的封神大計才正式開始，一直留在仙界的紂王，再次返回凡間，與周武王展開一場殊死戰…。故事的戰場，正是盤古開天以來的四塊大陸，分別是南方(龍谷)大陸、北方(極地)大陸、西方(黃沙)大陸以及東方(天原)大陸。遊戲初期將先開放南方(龍谷)大陸供玩家練功廝殺，至於其他地圖將會於日後相繼開放。廣大的龍谷大陸上有著多樣的地形，包括了草原、湖泊、森林、山谷等等不同的地形，玩家們的第一站－金鰲島就是位於這片大陸的上空，島上除了通天教主掌教的碧遊宮外，還有一名為極華鎮的小鎮，玩家們正由此展開第一項任務。



可愛的小鎮風光



夢幻飄渺的仙界

頂著重量級「乩童」的磅礡氣勢，由igs自製的線上遊戲－封神，即將推出續作《封神2仙界傳》！延續封神演義的故事精神，「神仙系統」依舊是本遊戲的最大特色，為了響應遊戲免費玩的風潮，《封神2仙界傳》也將採用一套前所未有的收費機制，不僅讓玩家們免費玩透透，更讓付費玩家享有多重優惠喔！

GAME INFO

發行日期 未定

製作開發 鈊象
代理發行 鈊象
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 未定　語言版本 中文
適用平台 Windows 98,ME/2000/XP

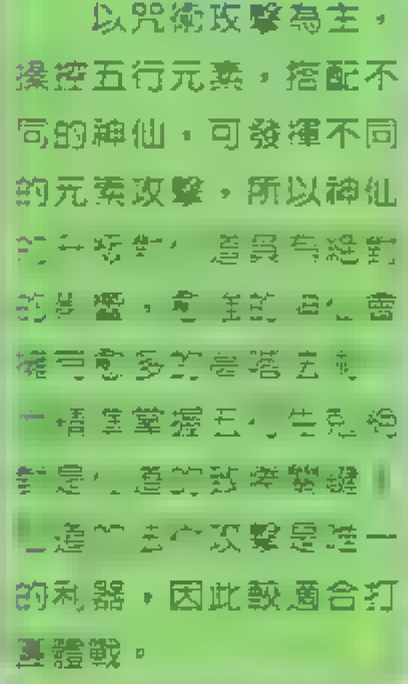
官方網址：未定

4種職業任你選



劍士

以物理攻擊為主，特色為武技，搭配不同神仙，可發揮出不同的效果，包括單體高威力技、破壞技與戰鬥輔助技，強壯的身體與強大的攻擊力，是最適合單練的職業。



仙道

以咒術攻擊為主，操控五行元素，搭配不同的神仙，可發揮不同的元素攻擊，所以神仙的挑選，是具有絕對的影響，愈高等的神仙會擁有愈多的屬性元素，精準掌握五行生剋絕對是仙道的致勝關鍵！仙道的五行攻擊是唯一的利器，因此較適合打團體戰。



*CPU PC PentiumII.350 100%相容或以上機種　*記憶體 128MB RAM　*硬碟 至少500MB
*顯示卡 支援DirectX之顯示卡　*光碟機 8倍速以上之光碟機　*音效卡 支援DirectX之音效卡

善用洞府 提升經驗

《封神2仙界傳》中沒有一般遊戲俗稱的工會，而是獨具特色的洞府。洞府不僅可以累積經驗值，還可以開發創建不同功用的建築，加速等級成長喔！玩家必須要50級以上才能創立洞府，需求費用為30萬，在蜀城的洞府會館找洞府總管提出申請即可。洞府起始成員含洞主一共10人，每提昇3級就可增加5人；但若無論任何原因脫離洞府，一律需等待7天才可再次加入洞府，請玩家們切記。

洞府建築物共分五類，分別是技研廠（道具店）、神壇（武器店）、商店（雜貨店）、倉庫（酒館）、金庫（酒館）、修心庵（洞府會館）、法壇（洞府會館）以及神獸相關建築；必須由洞府會長才可以接建築資格任務。建築資格有等級之分，取得等級1建築資格，且建設完畢後，才能再過任務取得等級2建築資格，而且各建築物每天限制只能完成一階段建設喔！



▲洞府凝聚玩家的向心力



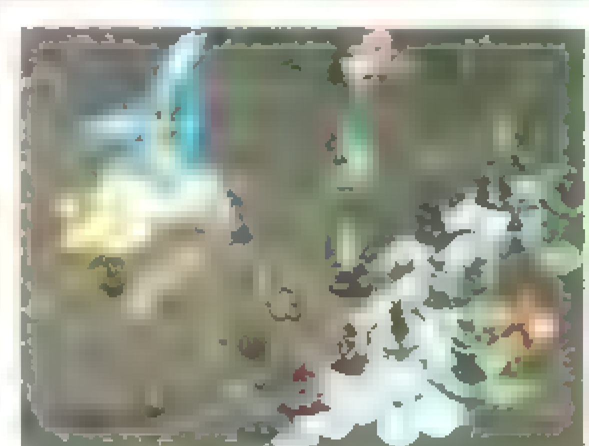


－建築物用途列表－

建築	[illegible]
技研廠	[illegible]
神壇	僱用NPC於洞府戰爭中防衛洞府
商店	[illegible]
倉庫	增加洞倉上限
金庫	可儲存金錢
修心庵	一定時間神仙經驗值加成
法壇	一定時間玩家經驗值加成

帶著神獸趴趴走

《封神2仙界傳》的地圖廣大，玩家們如果想要輕輕鬆鬆逛大陸，就必須倚靠遊戲中獨具特色的神獸。在舊封神時代是許多神仙獨有專屬的座騎—神獸，牠們除了可以做為代步的工具，部分神獸更有瞬間行千里的特異功能，好看又實用，絕對是玩家們行走江湖的好夥伴！除了神獸外，仙界傳的另一項特色，就是可以協助玩家作戰的戰寵。遊戲中出現的所有怪物，除了在任務中出現的特定怪物和天君級敵人外，大部分都可以被玩家捕獲而成為玩家的「戰鬥寵物」。戰鬥寵物可以參加戰鬥，成為我方的戰鬥力和夥伴，只要玩家細心培養，絕對可以展現不同凡響的威力喔！


▲與戰寵並肩作戰



藥師

氣功為其特色技，搭配不同的神仙，可發揮不同的效果，包括戰鬥血量回復、四基五行戰鬥輔助能力提昇、累物理攻擊附加元素力量、施放封印、睡眠、中毒、混亂、石化狀態攻擊，解除狀態，復活多種系列的特殊能力。戰鬥中是屬於醫療系的幫手，最適合喜歡居安思危或是自給自足的玩家。



謀士

以物理攻擊為主，特色為武技，搭配不同神仙，可發揮出不同的效果，包括單體高威力技、破壞技與戰鬥輔助技；強壯的身體與強大的攻擊力，是最適合單挑的職業。

嫩 嫩初心者必備手札

學習篇

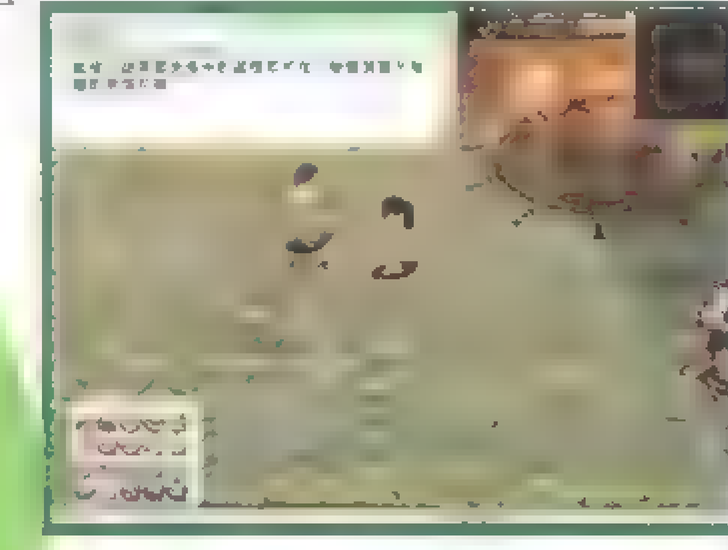
《天方夜譚online》中初心者會誕生在「新手村」聖域亞帕斯，在這裏你可以學習到基本的操作，並且熟悉遊戲的介面和戰鬥方式，接著小編帶大家一步步學習吧！

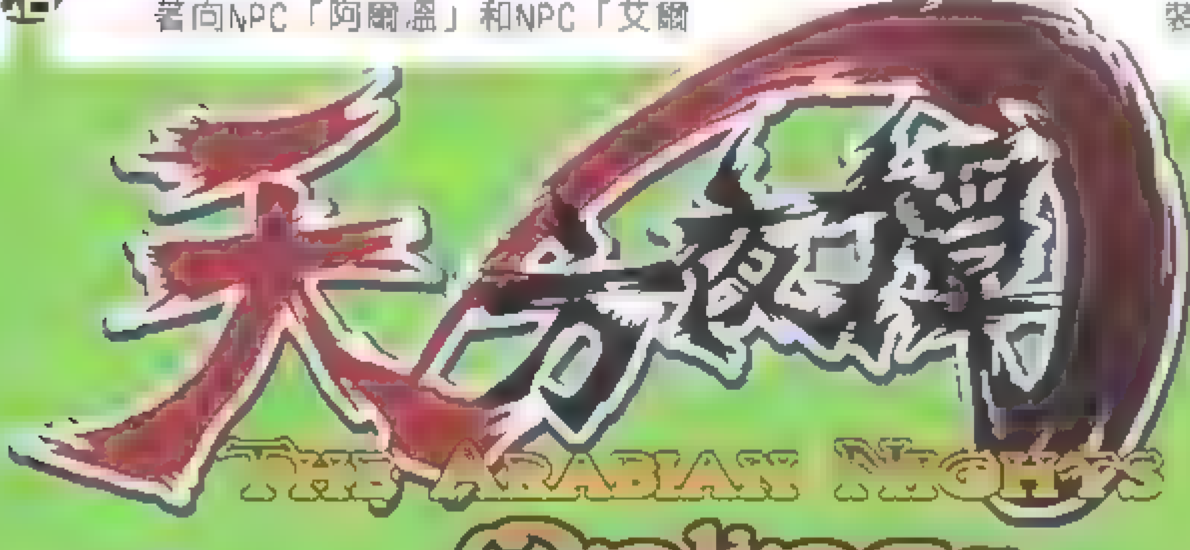
1 誕生後，直接找NPC「侍官 努阿曾」對話，選擇「參加新手指導教程」進入「財寶暗道」進行學習。

2 進入財寶暗道後，可向NPC「瑪爾琳尼」學習使用表情符號，向NPC「艾斯特斯」學習聊天。接著向NPC「阿爾黑」和NPC「艾爾威」學習動作技能、交易技能、組隊技能、買道具技能等等基本技能。

3 然後要學習的是職業和技能的部分，和NPC「職業指導員」對話，他會讓你買一件武器，和兩個NPC「天方員工」中的任意一個對話，可以買到6種職業中的各種武器，買了武器然後和NPC「職業指導員」對話，他會根據你買的武器將你暫時變為相應的職業，裝備武器後，去找NPC「技能教官」學技能的部分，也可以再和NPC「職業指導員」對話，換個職業試試。NPC「技能教官」會教你如何使用技能和魔法。

4 學習完畢可以通過和NPC「阿爾卡利姆」對話離開財寶暗道。如果你已經和足夠多的NPC對話，「阿爾卡利姆」會送你一套新手套裝。





《天方夜譚online》封測終於展開囉，為了能讓更多玩家可以迅速上手並熟悉遊戲的操作，小編當然要詳詳細細的把絕學使出來啦，今天將一步步從基礎－「初心者」講解，讓玩家輕輕鬆鬆成為一位法力高深的魔導師喔！立志成為魔導師的玩家可別錯過了！

GAME INFO

封測中

製作開發	唯晶科技
代理發行	唯晶科技
遊戲類型	線上角色扮演
遊戲售價	點數 月費制
語言版本	中文
適用平台	Windows 98/ME/2000/XP

任務篇

1 從財寶暗道回到聖域亞帕斯，找NPC「侍官 努阿曾」（40，16）對話，他會提示你去找所羅門（52，20）和王妃雪赫拉莎德（25，23），在王妃那裏可以接到一個簡單的小任務，獎勵是500經驗，做完會升至2級。

2 聖域亞帕斯有一個舞娘（78，34），和她對話可接跌打酒的任務。獎勵是3個布丁。

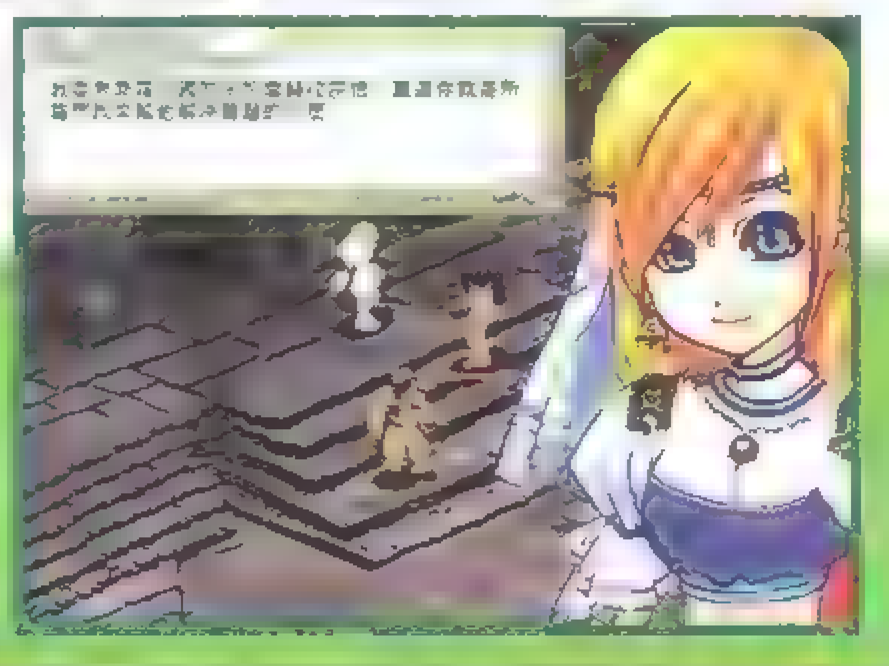
3 找NPC「老嫗 娜吉姆」（119，67）對話，她會要求你幫她砍價，成功可得5個小瓶的體力藥水，這個任務需要耐心多試幾次。

4 初心者5級時，可以到聖域亞帕斯找NPC「神之奴僕」（19：96）對話，正確回答他提出的三個問題，可以得到一個黃金水桶。



升級篇

首先將新手套裝備起來，到聖域亞帕斯通往「試煉境地」傳送點（189，125），去「試煉境地」打怪升級吧！打怪會掉落一些錢和水桶，運氣好時，會打到金水桶。也可和另人組隊，在同一個螢幕中可以分到經驗，打怪的速度也會快很多。5級以後就可以轉職成為天方6種職業中的一種。



官方網址：http://1001.wkec.com/

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU P III 600 ＊記憶體 64MB ＊硬碟 2GB以上 ＊音效卡 支援Direct Sound
＊顯示卡 支援Direct3D加速的32MB顯示卡 ＊光碟機 8倍速光碟機

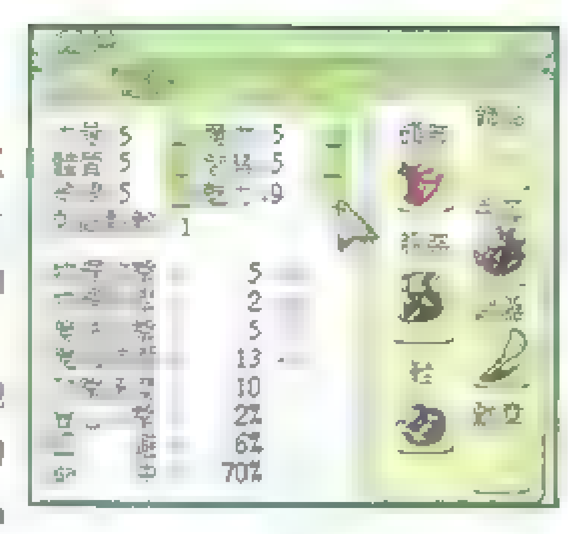
轉職篇

轉職要先達到初心者5級。然後，在聖域亞帕斯找相應的NPC，通過對話到達相應的地圖。其中要轉職成為魔導師可以找NPC「神．魔導師」（在聖域亞帕斯242：91）對話，選擇「奔赴巴尼葉（沙漠）」。一旦選擇了「奔赴」就會被傳送到相應職業的地圖。而如果要轉其他職業就需要通過傳送水晶傳送到相應的地圖。





就職篇



初心者達到5級以後就可以在聖域亞帕斯找NPC「神．魔導師」（地圖座標為242：91，在遊戲中右上角的小地圖上可以看到你當前的座標，小地圖上的亮點代表那裏有NPC，有些NPC只有你走近他，他的位置才會在地圖上顯示出來），和他對話，選擇「奔赴巴尼葉（沙漠）」就會誕生在沙漠的巴尼葉廣場。接著在巴尼葉廣場，找NPC「魔導師．尼格麗亞」（113：26）對話。可以選擇直接就職或者做任務以後就職。就職任務非常簡單，而且做完可以得到一套初級的裝備，這對沒什麼錢的新手來說是非常重要的；若選擇直接就職，就只能得到一把蛇頭手杖。

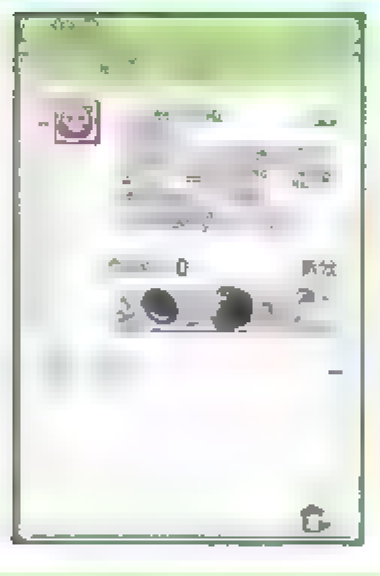


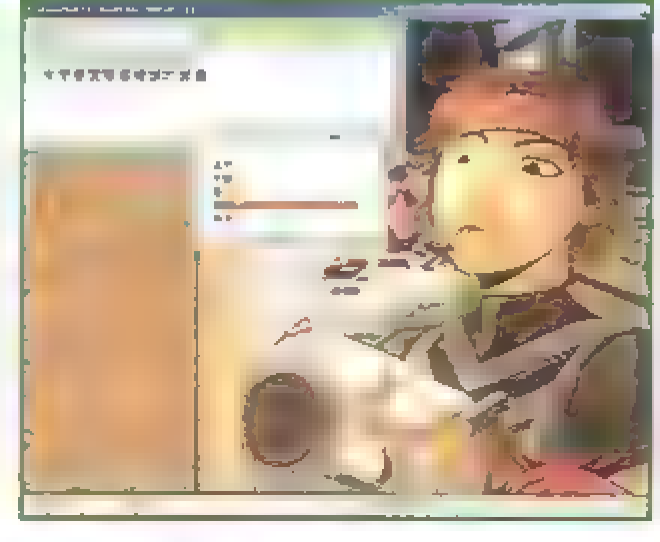
燃魔導師出擊手札

[illegible]

學習魔法：魔導師就職以後學到的第一個魔法是「屍毒」並得到兩個基本的魔法卷軸「黑暗卷軸」和「毒汁卷軸」，打開物品欄，點卷軸，可以看到這兩個卷軸。用右鍵點擊可以學習卷軸，學習以後卷軸會消失。學習卷軸以後打開技能視窗，就會發現在技能視窗中招式選項中，上方多了一個魔法－屍毒，而下方多了兩塊符石－黑暗符石和毒汁卷符石。用滑鼠單擊「屍毒」魔法的圖示，可以看到右邊出現「屍毒」的介紹文字，介紹文字的下邊有三個空缺的位置，用滑鼠單擊下方符石的圖示就可以把它們拖起來，把它們放在相應的空缺位置上，「屍毒」魔法圖示就會變亮，這樣魔法就啟動了。

補給：NPC「武器商人」在巴尼葉廣場（77：102），NPC「防具商人」在巴尼葉廣場（81：104），NPC「藥劑商人」在巴尼葉廣場（43：109）。需要錢的話，在巴尼葉城西和巴尼葉廣場分佈了一定數量的NPC，他們可能會交給你一些任務去做，完成了任務就會得到一些獎勵。另外，NPC「藥劑商人」那裏可以買到回城卷軸。





[illegible]

遊戲中的人物有兩種點數，一種是人物的屬性點數，另一種是技能點數。人物的屬性有六種，若有剩餘點數時，在每項屬性之後都會有一個綠色的箭頭，點擊這個箭頭，便可為該屬性加點。打開技能視窗，點招式選項，可以看到已經學習的技能。點選已經啟動的技能圖示，在技能的說明文字右邊有一個向上的箭頭，在尚有技能點數且達到技能升級要求的等級時，點這個箭頭就可以對技能進行升級了。魔導師是狀態魔法攻擊型職業，應該主加魅力屬性。另外，魔導師最初的魔法「屍毒」非常實用，是練級最常用的魔法，另外3級可學「魅惑」，10級可學「迷幻」，但是建議主加「屍毒」魔法，剩餘的技能點留著學其他的魔法後再加。



練級篇

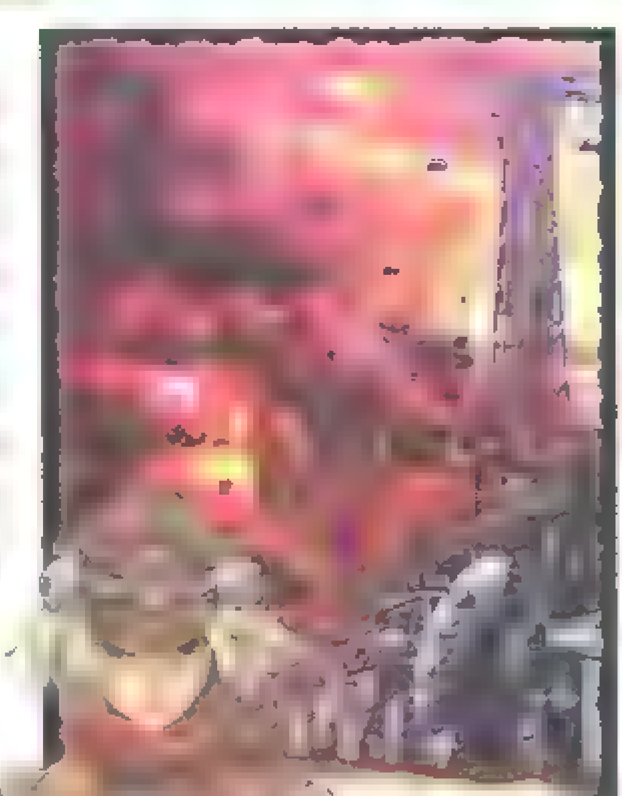
建議1－3級的時候打跳跳菇（1—3級）。4－7級可以到雙子橋上方的戈壁沙漠，打阿拉伯強盜（4—7級）。5級可以換鞋子（珠寶靴），並「屍毒」魔法可以升級。6級可以換衣服了（珠寶布袍）、手套（珠寶護手），7級可以換武器（鬼頭手杖）。8級可以繼續在戈壁沙漠打硬甲爬蟲（8級）、膽小蠍子（9級）。9級可以繼續在戈壁沙漠打膽小蠍子或到沙路（戈壁沙漠上方）打金絲蠍子（11級），還可以到綠色河谷（傳送點在巴尼葉城西左上方）打11級的懶惰鱷魚。10級可以學習「迷幻」魔法，建議以後再學，因為初期沒有什麼錢。

紅色迷霧的鋼鐵之都－艾音布羅克

位於盧恩米德加茲王國以北的秀發茲共和國，聚集了很多對科學、數學等自然現象充滿了探索精神的人們，或許是因為北方涼爽的氣候的緣故，人們所關心的是怎樣把這一個環境開墾下去的問題。在這種氣候原因的前提下，在盧恩米德加茲王國研究魔法的幾位學者，借助了大地的力量，形成了與魔法師＆超魔導師不同的研究魔法職業：賢者＆智者。

此時盧恩米德加茲王國的冒險家們，陸續發現了通往朱諾的途徑，但由於盧恩米德加茲王國和秀發茲共和國約定了相互不可侵犯條約，所以秀發茲共和國方對於旅行者們發現通往秀發茲共和國的事情十分寬容。對於新生成的國境地帶，秀發茲共和國也沒有任何警戒的動向，與盧恩米德加茲王國一直友好相待。

但是，根據旅行到秀發茲共和國的冒險家們的證言，最近在建設中的鋼鐵都市艾音布羅克的建設現場裏，好像有監視著冒險家們的奇怪目光……在這個冷酷的機械都市背後，是否隱藏著某種不為人知的秘密呢？！



仙境傳說 RO Online EP10.0

大家所期待的RO大改版即將在6月登場，新開放地圖包含異國風情的泰國、後現代感十足的鋼鐵之都艾音布羅克（Einbroch）、還有滿載戰鬥趣味的艾爾帕蘭競技場！本次改版並開放了情侶們的愛之願望－領養系統，讓小倆口可以領養小孩組成愛的家庭哦～同時新增兩種超萌的寵物：艾莉絲女僕和艾恩斯魔女、並且實裝了華麗的進階二轉職業服裝、還有超卡哇伊的 180 種新增卡片喔！



GAME INFO



製作開發 GRAVITY
代理發行 遊戲新幹線
遊戲類型 線上角色扮演
遊戲售價 月費，點數制　語言版本 未定
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

甜蜜家庭誕生－領養系統實裝

結婚的佳偶可以領養沒有 2 轉的職業角色喔！父母兩人都在等級70以上時，並裝備有結婚戒指，和想要領養的角色組隊之後，用滑鼠右鍵點選想要領養的角色，就會出現可以選擇領養申請的系統說明。完成領養程序後，被領養的小孩，會出現小孩專屬的使用技能：

名稱	類型	效果
爸媽我愛您 (Mom Dad I love you)	輔助	得到小孩子愛的父母，在被死亡的2分鐘內，經驗值不會下降。該技能會消耗自己的最大 SP 的 10%。
爸媽我想念您 (Mom Dad I want to see you)	輔助	可召喚父母

完成領養程序後，會出現父母專屬的使用技能：

名稱	類型	效果
寶貝請來這裡 (Baby come here)	輔助	可召喚小孩

1. 被領養的小孩，不能轉生也不能結婚。
2. 被領養的小孩，單項人物屬性不能提升到 80 以上。
3. 被領養的小孩，最大 HP 和最大 SP 以及製作技能成功機率，比一般角色減少 70%。
4. 被領養的小孩身高比一般的角色的身高較小，只有小孩十字軍的大嘴鳥和小孩舞孃的衣服，和一般角色稍微不同。
5. 家族的父母兩人都在等級 70 以上時可平均分享經驗值。
6. 一對佳偶只能領養 1 名小孩。
7. 只要已經認養成功構成一個家庭，之後不管發生什麼事情認養關係都不會改變。

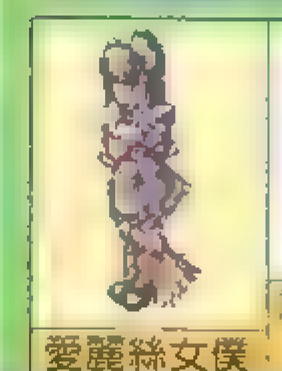


小小寶寶！

＊CPU Pentium II 400以上　＊記憶體 128 MB 以上　＊硬碟 700 MB 以上硬碟空間
＊顯示卡 Direct[illegible] 3D加速卡　＊光碟機 8倍速以上　＊音效卡 DirectSound 8.0以上3D音效

超人氣[illegible]

可愛的小女僕

		
	認養時需要的物品	食物名稱
愛麗絲女僕	[illegible]	白色[illegible]

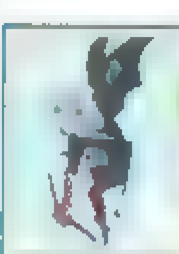
驕傲的女王

[illegible]艾斯恩魔女，在魔物種族裡面，可是人氣[illegible]

		
	認養時需要的物品	食物名稱
艾斯恩魔女	[illegible]	不死[illegible]

卡陸伊的新卡片夢幻登場！！

本次新增的卡片，包含了GRAVITY邀請玩家設計投稿活動的得獎作品，卡片的風格也因此更加多彩美麗囉！新卡片的功能不只擁有多樣化的攻擊狀態和防禦能力，且和各職業角色配套安裝的效果也更多變了！以下就先為大家作部份新卡的功能介紹：



裝備位置 裝飾品
效果 每次殺昆蟲系魔物時，一定的機率得到閃爍道具（未鑑定）。



裝備位置 武器
效果 對哥布靈增加30%傷害值。

裝備位置 鎧甲
效果 遭受物理攻擊時，10%機率對敵人發動黑暗；使用大腳[illegible]卡片時，遭受物理攻擊時，30%機率對敵人發動黑暗。



裝備位置 鎧甲
效果 [illegible]時MDEF+5、DEF+2。



裝備位置 武器
效果 CRI[illegible]攻擊時，[illegible]傷害值；對不死系魔物CRI+7。

裝備位置 武器
效果 FLEE+2，CRI+7，劍士系列使用時，攻擊時能隨機發動"LV5怪物互擊"。



裝備位置 靴子
效果 每次殺植物系魔物時，增加10%的經驗值；從植物系魔物所接受到的傷害值增加20%。



裝備位置 [illegible]
效果 CRI攻擊時，增加10%傷害值；對不死系魔物CRI+7。

裝備位置 靴子
效果 每次殺魚貝系魔物時，增加10%的經驗值；從魚貝系魔物所接受到的傷害值增加20%。



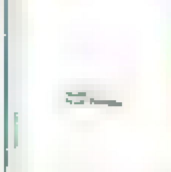
裝備位置 裝飾品
效果 [illegible]，隨機[illegible]果汁。喝果汁時，HP恢復量增加50%。



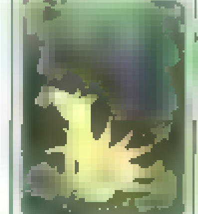
裝備位置 鎧甲
效果 [illegible]大擊，[illegible]HP回復100。



裝備位置 武器
效果 每次殺昆蟲系魔物時，SP回復5，解除時，SP消耗5。



裝備位置 披肩
效果 FLEE+10STR80以上時，ATK+20VIT80以上時，MAXHP+3%LUK80以上時，CRI+3



裝備位置 披肩
效果 AGI+[illegible]以上時FLEE+20。

裝備位置 鎧甲
效果 遭受物理攻擊時，10%機率對敵人發動詛咒；使用夢魇卡片時，遭受物理攻擊時，30%機率對敵人發動詛咒。



裝備位置 武器
效果 對哥布靈增加30%的攻擊力，[illegible]魔物增加30%的傷害值



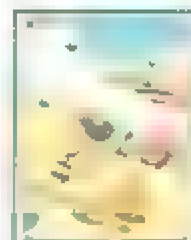
裝備位置 靴子
效果 STR+2，冶煉度9以上時MAXHP+10%，MAXSP+10%



裝備位置 武器
效果 每次殺動物系魔物時，SP回復5，解除時，SP消耗5。



裝備位置 裝飾品
效果 每T殺人類系魔物時，隨機掉落[illegible]，吃[illegible]時，HP恢復量增加50%。



裝備位置 頭飾
效果 遭受[illegible]攻擊時，[illegible]，隨機發動"[illegible]幸運之[illegible]"。使用大嘴鳥卡時，DEF+3；VIT+3。



裝備位置 靴子
效果 使用迷幻之王卡時，MAXHP+20%，MAXSP+20%。遭受物理攻擊時，自動念咒常駐，隨機發動"LV5隕石術"。

新增任務 流程詳解

別再急著把背包中的物品出清給商店囉！這張任務表不但幫助玩家輕鬆完成所有任務，更是檢視背包物品的重要依據！不妨先看看還有哪些是派的上用場的任務道具。



「尋找冷泉」中的事件觸發NPC王伯會到處走動，請稍微費心找一下他的正確位置。



深受廣大玩家歡迎的《三國群英傳online》在四月底進入了正式收費階段，除了期待已久的全新高級武器與二轉護衛兵的開放外，遊戲中增添了許多不曾出現的小任務，不論是單純的蒐集匕首，或是略有難度的討伐山賊任務，共有32項新增任務，欲知詳情，可千萬別錯過本期的新增任務詳解喔！

璞玉項鍊

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
宋姑娘	建業東陌(96.5)	否	LV 3	經驗值200

與宋姑娘談話，收集15個璞玉，交給宋姑娘即可完成。

阿旺的請託

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
[illegible]	[illegible]	否	Lv 3	經驗值200

與阿旺談話觸發事件後，收集15份清水，交給阿旺即可完成。

慈母手中線

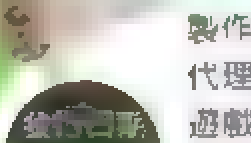
起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
樊大娘	成都(85.6)	否	Lv 3	經驗值150技能點40

與樊大娘談話觸發事件後，收集5份粗麻，交給樊大娘即可完成。

願者上鉤

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
釣叟程太公	建業(243,20)	否	Lv 3	經驗值150技能點40

與釣叟程太公談話觸發事件後，收集15個鐵鉤，交給程太公即可。



GAME INFO

製作開發 宇峻奧汀科技
代理發行 遊戲新幹線
遊戲類型 線上RPG
售價 月費 點數制　語言版本 中文
適用平台 Windows 95 98 ME 2000 XP

正式收費

幫助小松

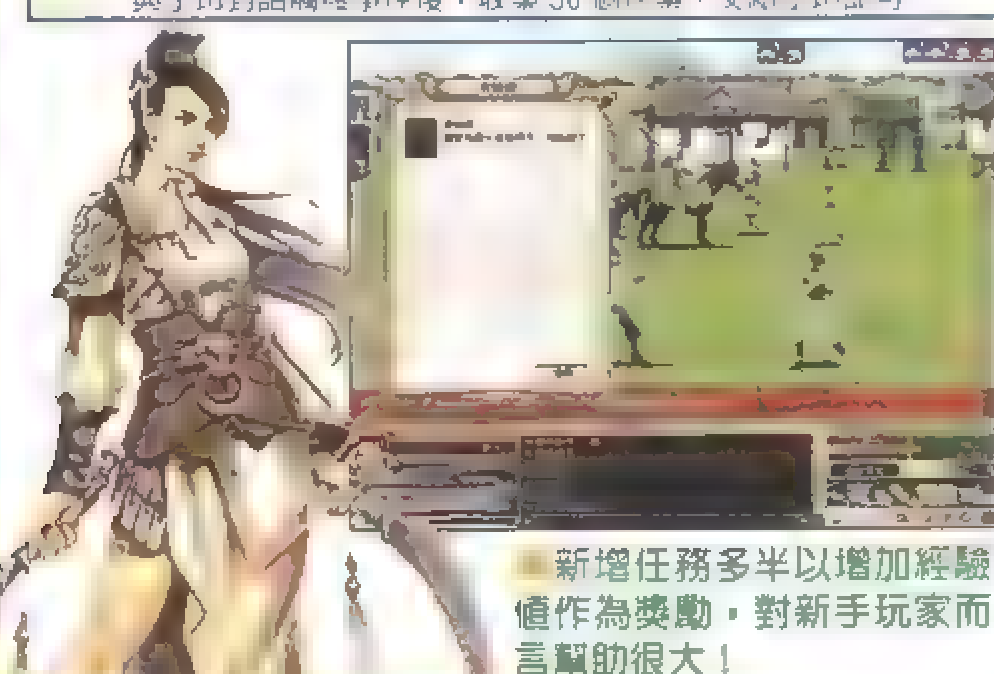
起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
小松	洛陽(49.2)	否	LV 3	經驗值150技能點40

小松弄丟了媽媽買的碎肉，與他對話觸發事件後，收集15個碎肉，交還給他即可。

修補布娃娃

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
[illegible]玲	成都(509.9)	否	Lv 5	經驗值[illegible]技能點60

與[illegible]玲對話觸發事件後，收集30個棉絮，交給[illegible]玲即可。



新增任務多半以增加經驗值作為獎勵，對新手玩家而言幫助很大！

裁縫的善心

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
薛裁縫	洛陽東郊(878.5)	否	Lv 5	經驗值500

與薛裁縫對話觸發事件後，收集35張獸皮，讓薛裁縫當內襯即可。

五香燉肉

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
廚娘張嬸	建業(409.5)	否	Lv 5	經驗值400技能點80

與廚娘張嬸對話觸發事件後，收集30個碎肉，交給張嬸燉煮即可。

璞玉項鍊

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
小販阿梅	洛陽(472.1)	否	LV 5	經驗值300技能點80

與阿梅對話觸發事件後，收集30個璞玉，交給阿梅即可。

治療毒瘡

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
張大	成都東邊(777.5)	否	LV 5	經驗值500

與小販張大對話觸發事件後，收集35支短獸牙，交回張大作為治療毒瘡的藥材即可。

抹布收集

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
劉嫂	建業西陌(964.5)	否		經驗值500

與劉嫂對話觸發事件後，收集雜布35塊，交給劉嫂當抹布即可。

官方網址 http://so.gamefiler.com/

*CPU PIII 500　*記憶體 128MB　*硬碟 700MB　*光碟機 8倍速以上
*顯示卡 與相容DirectX Draw 800*600 16bit色以上之顯示卡　*音效卡 D相容DirectX Sound之音效卡

孝子的心願

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
趙武	上庸東境(617.14)	否	LV 9	技能點 300

與趙武對話觸發事件後，收集3份[illegible]，交給趙武製[illegible]即可

紡織麻布

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
織工[illegible]	[illegible]	否	LV 7	[illegible]

與織工[illegible]對話觸發事件後，收集30個[illegible]，作為紡織單衣的[illegible]。

鑄鐵原料

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
鐵匠阿明	廬江東陌(886.17)	否	LV 7	經驗值 300 技能點 150

與鐵匠阿明對話觸發事件後，收集[illegible]支匕首，作為鑄鐵原料。

解毒藥丹

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
王大夫	許昌西境(923.3)	否	LV 7	經驗值 300 技能點 150

與王大夫對話觸發事件後，收集20個毒液，交給王大夫[illegible]

骨粉肥料

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
徐大叔	落鳳坡(516.5)	否	LV 7	經驗值 700

與徐大叔對話觸發事件後，收集50個[illegible]，交[illegible]。

磨練賭技

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
賭徒高晉	合肥(32.6)	否	LV 7	經驗值 700

與高晉對話觸發事件後，收集50個骰子，[illegible]即可。

獸皮鞋

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
鞋匠阿肥	虎牢關(16.18)	否	LV 7	經驗值 700

與鞋匠阿肥對話觸發事件後，收集50個獸皮，交給阿肥即可。

療毒治傷

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
樵夫郭樺	上庸(322.17)	否	LV 9	技能點 300

與郭樺對話觸發事件後，收集15株解毒草，交給郭樺即可。

雕刻良材

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
雕工楊昌	廬江(30.10)	否	LV 9	技能點 300

與楊昌對話觸發事件後，尋找1支山豬牙，交給楊昌即可。

配製退熱藥

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
藥商賈旻	許昌(325.13)	否	LV 9	技能點 300

與賈旻對話觸發事件後，尋找3枚羊角，交給賈旻即可。



盜匪類怪物身上，獲得雜布機率很高，可在短時間內輕易完成「抹布蒐集」任務。



「雕刻良材」只需要一根山豬牙就可完成，請檢查一下背包吧！

珍味燒肉

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
廚師江太	廬江西陌(456.9)		LV 9	技能點 300

與江太對話觸發事件後，收集15份[illegible]，交給江太試作新菜即可。

獸牙箭頭

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
[illegible]	許昌[illegible]	否	LV 9	技能點 300

與[illegible]對話觸發事件後，收集15支獸牙，交給[illegible]製作箭頭即可。

盛水的陶罐

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
徐大媽	落鳳坡(490.12)	否	LV 10	技能點 300

與徐大媽對話觸發事件後，尋找10個陶器，交給徐大媽[illegible]即可。

尋找冷泉

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
王伯	合肥(273.37)	否	LV 10	技能點 300

與王伯對話觸發事件後，尋找10份[illegible]，交給王伯[illegible]即可。

尋找狼牙

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
士兵阿寶	虎牢關(440.35)	否	LV 10	技能點 300

與阿寶對話觸發事件後，尋找1支狼牙，交給阿寶即可

調製黏膠

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
[illegible]李功	上庸東境(371.5)	否	LV 10	技能點 300

與李功對話觸發事件後，收集[illegible]份[illegible]，交給李功即可。

尋找古銅錢

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
[illegible]	廬江西陌(101.7)	否	LV 10	技能點 300

與[illegible]對話觸發事件後，收集20枚古銅錢，交給[illegible]即可。

尋找藤條

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
木匠張明	許昌東郊(148.5)	否	LV 10	技能點 300

與張明對話觸發事件後，收集藤條[illegible]支，交給張明作為材料即可

大興山討逆戰

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
中郎將・劉焉	大興山(84.15)	48小時	LV 17	男：白頭巾女：綠帶

與劉焉對話觸發事件後，打倒盤據在大興山的山賊，並收集50個山賊銅錢作為證明，交給劉焉，接著打倒黃巾斥候兵奪回幽州軍書向大興山下的劉焉[illegible]領取獎賞。

房峻討賊

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
中郎將・朱雋	房陵(98.15)	48小時	LV 17	男：白頭巾女：綠帶

與朱雋對話觸發事件後，打倒盤據在大興山的山賊，並收集50個山賊銅錢作為證明，交給朱雋。打到逃兵取回朱雋的秘令。向房峻的朱雋領取獎賞。

天柱山伐賊

起始NPC	座標	可否重複	承接限制	任務獎勵
中郎將・皇甫嵩	天柱山(100.15)	48小時	LV 17	男：白頭巾女：綠帶

與皇甫嵩對話觸發事件後，打倒盤據在天柱山的山賊，並收集50個山賊銅錢作為證明，交給天柱山的皇甫嵩。打到山賊刀兵隊長取回皇甫嵩的軍書。交還給天柱山的皇甫嵩。向天柱山的皇甫嵩領取獎賞。

新任務系統

新的任務系統使新玩家在劍俠的世界中輕鬆愉快的成長，針對老玩家則提供新穎的任務形式、精心設計的曲折情節和耐人尋味的線索，並提供了豐厚的獎勵（如黃金裝備），讓玩家獲得尋求以求寶物的良機。

劇情任務

分為正、中、邪三個陣營，玩家可以選擇本陣營的任務，同時也能得到參與其他陣營任務的機會。每一階段任務完成後都會得到豐厚的獎勵。在教育任務中，前20級的玩家會受到同一套完整的任務教學體系的教育，針對劍俠世界的基本要素作介紹。而在20級之後將逐步通過劇情的展開，將遊戲世界中重要的裝備系統、宋金大戰、PK規則展示給玩家。

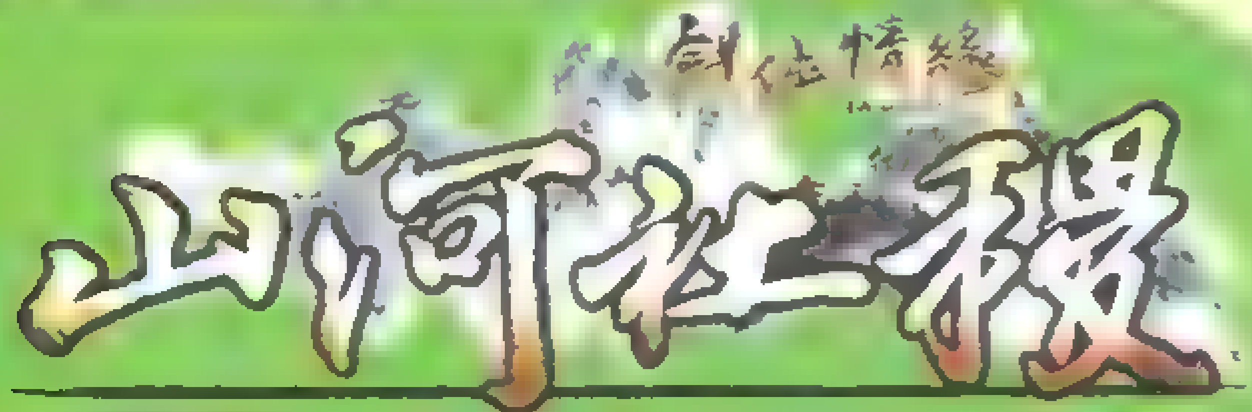


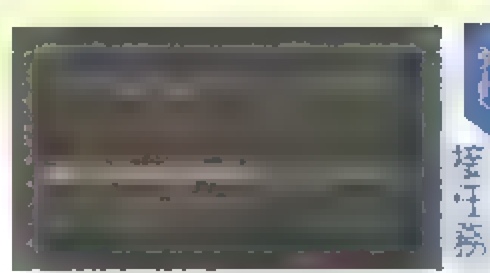
任務鏈

任務鏈是一套可重複的回圈形事件。玩家可在各大城市和新手村野叟處承接任務，任務鏈的任務種類、獎勵皆豐富，是玩家在打怪之外，提升經驗、獲得金錢和好裝備的快捷途徑之一。

任務內容包括物品購買、尋找、展示，人物數值提升、地圖資料收集、山河社稷圖碎片收集、神秘物品收集等多種任務類型。玩家每連續完成20個任務、甚至400個任務的時候，都將會有更加豐厚的特殊獎勵。如果玩家在完成任務的過程中選擇放棄任務，則累計的基本獎勵將要重新計算。要注意的是如果選擇取消任務的話，則3分鐘內不能再次承接任務。







《劍俠情緣》這一次的改版包含了許多新增的遊戲要素，其中最引人注目的就是宋金大戰、任務系統以及新裝備鑲嵌系統了，這些嶄新的設計究竟有著什麼樣的內容呢？各位看官可得把本文看分明喔！

GAME INFO

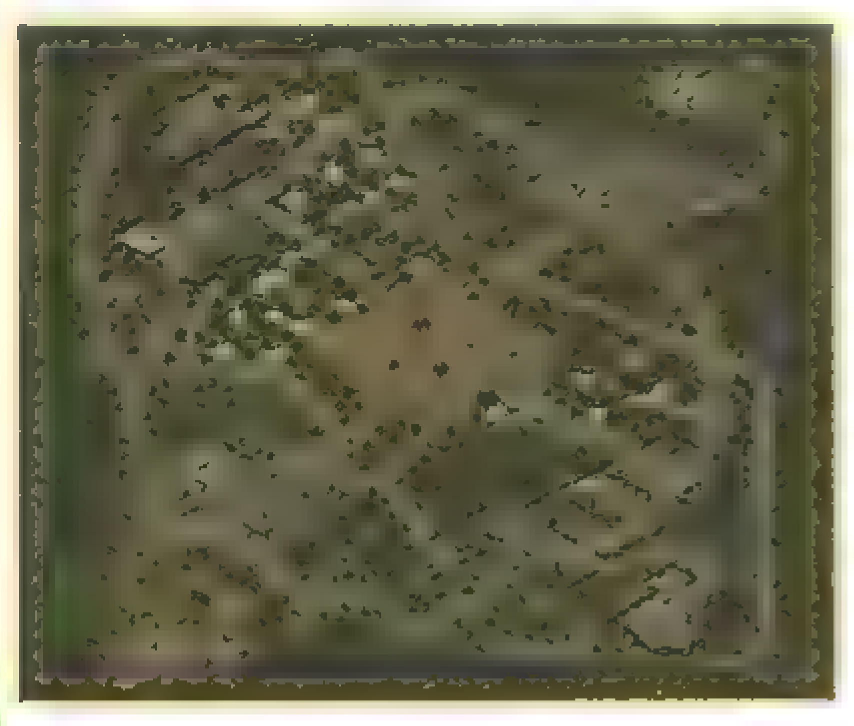


製作開發 金山軟體
代理發行 數位科技
遊戲類型 角色扮演
遊戲售價 不 語言版本 繁體中文
適用平台 Windows 98(SE)/2000/XP

官方網址：http://jx.gameflier.com/

新宋金大戰

以宋金為歷史背景制定的一系列全新戰場即將開打！不同等級的宋金大戰配有不同的戰場地圖，並引入了「積分系統」和「評價系統」。在每場戰爭後玩家會依下列的事件得到相應的積分獎勵。並用排行榜和宋金快報的形式展現給玩家。大戰提供多種道具（玩家可以在宋金報名點的軍需官處用宋金積分購買宋金專用道具）和寶物，戰場上NPC死亡時會隨機掉落出一些特殊的寶物），可以在一定時間內增強玩家能力。



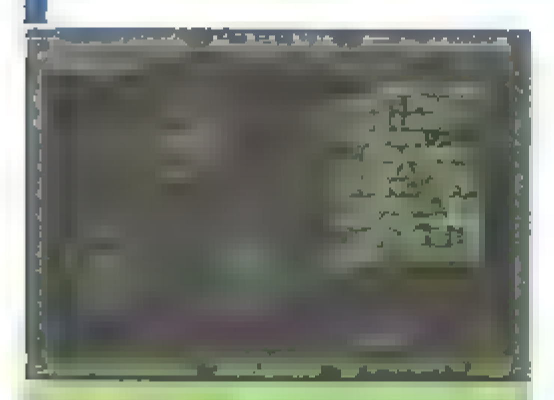
報名規則

參加宋金大戰的方式有兩種，玩家可以在襄陽和朱仙鎮進入宋金戰場，也可使用宋金詔書直接進入戰場，根據玩家的等級來決定參加的宋金大戰等級。40～60級玩家進入初級大戰，60～90級玩家進入中級大戰，90級以上玩家進入高級大戰。每個等級的大戰各自有報名用地圖，玩家在戰役期內只能選擇加入宋金其中一方且不能更換陣營。系統會自動根據雙方人數的多少調節積分，人數佔優方的積分將會遞減，人數劣勢方的積分將有加成。



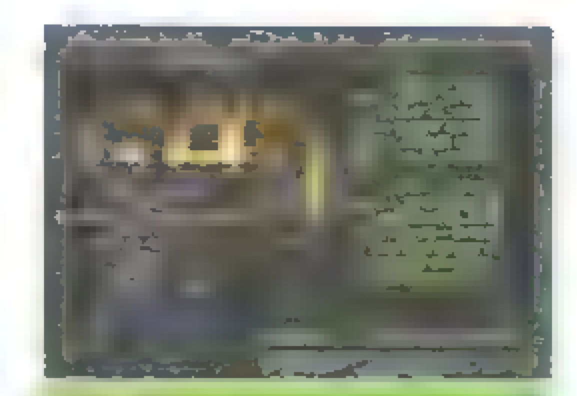
SYSTEM REQUIREMENTS ＊CPU PIII 500 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 1.5GB ＊網路 56K Modem ＊顯示卡 DirectX9 相容顯示卡，16MB 顯示卡記憶體 ＊音效卡 DirectX9相容音效卡

新裝備鑲嵌系統



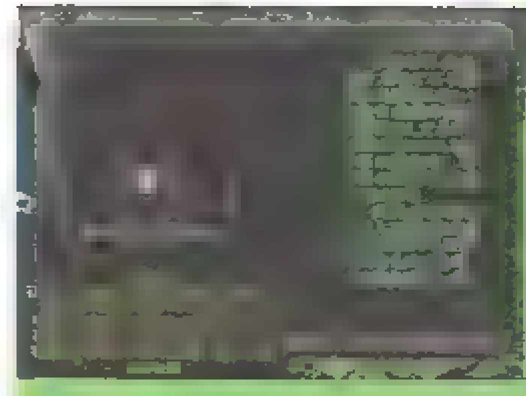
提煉

[illegible]



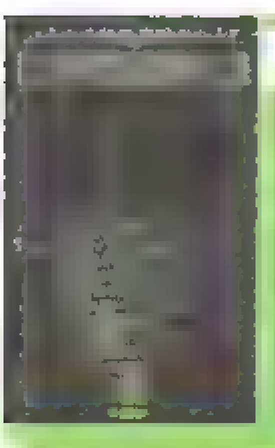
提取

[illegible]



圖譜

[illegible]圖譜[illegible]的黃金圖譜可以用來製作黃金裝備，只要至各新手村與各大城鐵匠處即可使用黃金圖譜製作黃金裝備，製作黃金裝備時必須放入圖譜所需要的物品，有一定機率可以成功合成出黃金裝備，同時還可以加入一定數量的可選材料[illegible]



打造

[illegible]



鑲嵌

在各新手村與各大城鐵匠處，將尚未鑲嵌過的紫色裝備、屬性礦石與玄晶礦石，進行鑲嵌被合成帶有魔法屬性的紫色裝備。

礦石

1. 玄鐵原礦、秘銀原礦、硃砂原礦可以分別提取裝備明一、明二、明三位置上的藍色屬性。
2. 孔雀原石、芙蓉原石、鐘乳原石可以分別提取與之相同五行屬性裝備暗一、暗二、暗三位置上的藍色屬性。



規則說明

PK類規則：

在大營和野外戰場，會隨機地出現[illegible]有官銜的NPC（例如：校尉、統領、副將、大將、元帥[illegible]）[illegible]的特殊NPC全部殺死。先達成全滅的一方即為勝方。

奪旗類規則：

[illegible] 開戰時雙方的[illegible]面軍旗會在各自的大營[illegible]內出現，玩家在[illegible]的[illegible]會變身為持旗玩家，同時[illegible]的[illegible]目的地座標[illegible]當持旗玩家在路上被對方殺死，軍旗會停留在該玩家死亡地點，奪旗方其他玩家[illegible]繼續奪旗[illegible]當本方軍旗被對方奪回大營，則會在我方陣地[illegible]內重新生成一面新的軍旗。最後判定勝負的條件就是雙方的奪旗數量，數量相同的時候比較雙方的宋金總積分

[illegible] 同[illegible]奪旗，但方式為奪取在大營和野外戰場隨機出現的帥旗

PS：戰旗使用後會提示插旗的目的地座標。可以在宋金戰場內的軍需官處購買。只需購買一次，使用後不會消失，[illegible]奪旗戰場[illegible]使用

連斬

玩家在存活的狀態下殺死統領（包括統領）[illegible]計。

取寶

此類寶物由戰場內NPC掉落。只記錄[illegible]的[illegible]寶物賦予的特殊狀態。

單挑

統領及統領以上相同頭銜的玩家殺死另一方時，有一定機率進入單挑戰場。每種單挑地圖有2份，最多允許2對玩家進入單挑地圖。





哈遊戲 劍俠情緣Online

PARFAIT STATION



動作感十足的3D Action MMORPG《Pafait Station》是網禪研發的新遊戲，玩家必須操縱自己的角色迴避對方的攻擊並同時進行反擊，或者利用技能、地形、障礙物等要素讓自己獲得戰鬥的勝利，所以這款可說是結合了動作遊戲、戰略遊戲以及角色扮演遊戲3種類型的線上遊戲

官方網址：未定

GAME INFO

製作開發	wEBZEN co P·ST.d1o
代理發行	網禪
遊戲類型	線上角色扮演
遊戲售價	未定　語言版本 未定
適用平台	Windows 98,ME/2000/XP

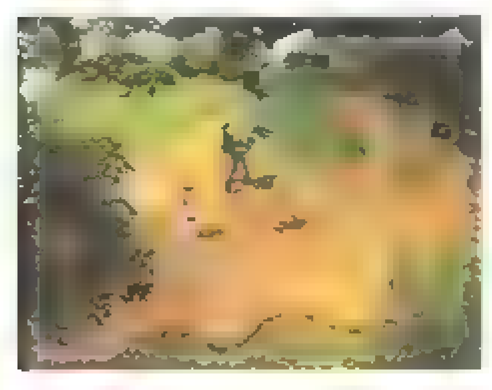


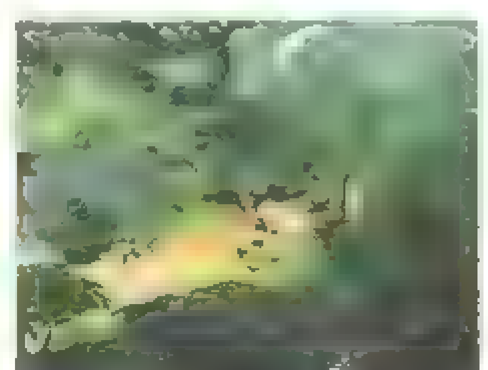
故事介紹

Dark Seoge——一個想要并吞整個宇宙的邪惡勢力人物，為了擴張自己的勢力，帶領手下不停的進攻Chocola星球，而在長時間的戰爭中，Dark Seoge於Tempest大戰中失敗了，他失去了所有的力量，在逃跑的途中發現了一個藍色的行星 Fruits，決定藏匿在此地，為了恢復以往的力量，便以Fruits行星作為立足點，準備捲土重來。而Fruits行星的聯合議長Bill Donmana，也被Dark Seoge所控制，導致Fruits行星成為了Dark Seoge的本部。而Tempest發現Fruits行星有異常的動態，當前往探查時卻發現時間已晚，Bill Donmana受到Dark Seoge的控制，群起抵抗Tempest的進攻。由於勢力龐大，Tempest不得不暫時撤退。為了逮捕Dark Seoge，Tempest必須先恢復Fruits行星以往的和平。而在Chocola星球中，具備優秀科學文明的「Parfait Station」與Tempest聯手，組成聯合陣營「Parfe fors」，將解救被Dark Seoge統治的Bill Donmana與Fruits星球。

暢快的戰鬥節奏

由於Parfait Station採取動作遊戲類型，無論是戰鬥或是移動都具備了動作遊戲的特質，玩家不需要花費太多的時間進入戰鬥或是事件。由於遊戲節奏明快，敵人當然也不會呆呆的站在原地等玩家攻擊啦！舉凡利用地形掩蔽、趁玩家不注意的時候偷偷攻擊…在《Parfait Station》中，還有超過100種以上具備各種攻擊方式的敵人，等待所有玩家的挑戰！





種族介紹

[illegible](男/女)

[illegible]的人物，以魔法[illegible]職業作為特色

人族(男/女)

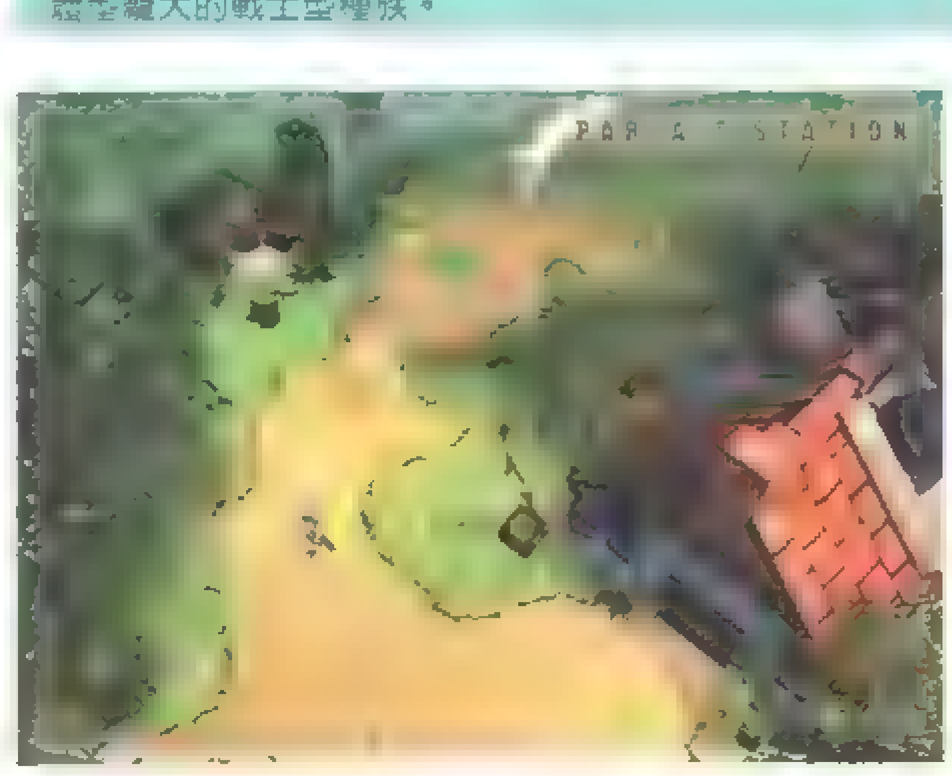
[illegible]人物，職業[illegible]戰[illegible]聖騎者

Lycan(男/女)

[illegible]，具備[illegible]狼人、[illegible]等超能力。

巨獸(男)

體型龐大的戰士型種族。

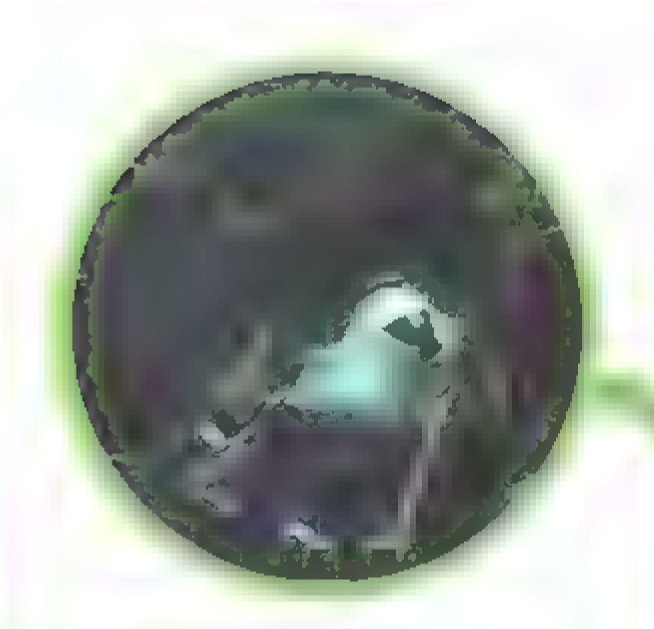


SYSTEM REQUIREMENTS

*CPU	未定	*記憶體	未定	*硬碟	未定
*顯示卡	未定	*光碟機	未定	*音效卡	未定



SUN EPISODE I Soul Ultimate Nation



WEBZEN 自製研發的歐美風格大作《SUN》，《SUN》遊戲以3D動作MMORPG為主，加入了家用主機的動作要素以及整套PRG的基本概念，以及獨特型態的Battle Zone，全新的戰鬥以及故事也將深深吸引玩家。韓國方面預定6～7月封測，臺灣則可能9月展開，WEBZEN將於今年5月的E3展中進行最新發表。

GAME INFO

未定

製作開發 WEBZEN
代理發行 WEBZEN
遊戲類型 線上3D動作角色扮演
遊戲售價 未定　語言版本 未定
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

故事簡介

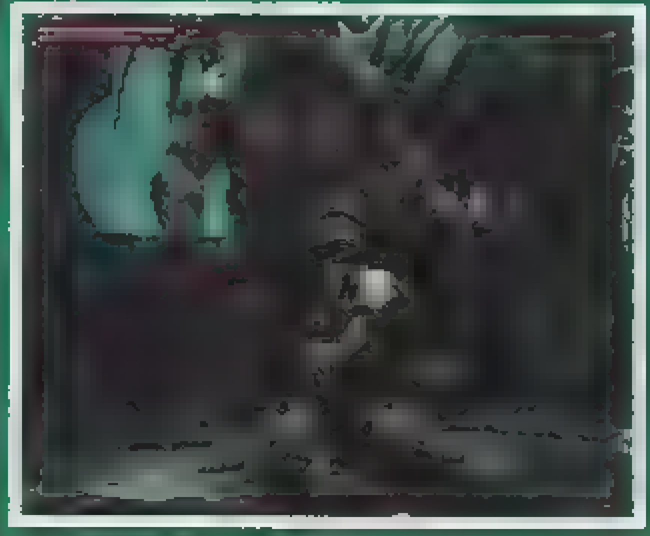
具有不老不死魔力的帝王Schwarz以及其統治的Geists帝國，Geists透過「Aether」大自然的力量統治了這個大陸，而Schwarz利用了世上萬物來採取「Aether」的力量，轉換成為屬於自己的強大暗黑力量。但要是讓Schwaz這樣使用Aether的話，將會一步步使世界邁向毀滅。而在世界上存在的另一個相繼一帝國，為了維持Aether的力量，決定透過武力對Schwarz進行討伐，而帝國的領袖一Igniz，歷史上最優秀的勇士，就這樣組織了大陸上的力量，決定與Schwarz決一死戰。



多樣化的地圖

遊戲的進行方式大致尚可分類成為三種類型：戰鬥任務、追逐、活動。在戰鬥任務方面，玩家能夠體驗遊戲帶給玩家的故事內容，追逐則是玩家可以進行成長的階段。為了避免玩家對於同樣的地圖產生厭煩感，遊戲中也加入了隱藏的戰鬥任務系統，初期進行時會發現部分區域無法通過或是根本無法發現，玩家必須完成某些任務或是前往搜索才能夠前往該區域。所以雖然部分地圖玩家已經去過，但因為這個要素而能夠體驗完全不同的遊戲樂趣！而MMORPG中常見的攻城戰與工會戰，在《SUN》中將以獨特的場地進行，而在各個領域中的勝敗也將對其他區域造成影響，這樣的系統為《SUN》帶來了許多戰略性的要素。





華麗的畫面與優秀配樂

在《SUN》遊戲中製作了目前現有的線上遊戲完全看不到的高質感遊戲畫面以及獨特的戰鬥效果。除此之外，遊戲提供了與家用主機相同的華麗動作，玩家只需要透過簡單的動作便可以體驗快速輕快的戰鬥節奏，配合優秀的動態場景、炫麗的效果及震撼緊迫的音效，創造出《SUN》全新的戰鬥體驗！而《SUN》的配樂更聘請到為電影「魔戒」製作配樂的音樂總監Howard Shore操刀，Howard Shore將遊戲本身如史詩般壯闊的場景、金屬的碰撞聲、陰森恐怖的地牢等氣氛真實呈現外，並結合了些許科幻元素，製作出具備東、西方不同風味的音樂，加強了遊戲的神秘感。也結合俄羅斯國際交響樂團，透過樂器將遊戲的真實感充份的呈現出來。





SYSTEM REQUIREMENT

*CPU	未定	*記憶體	未定	*硬碟	未定
*顯示卡	未定	*光碟機	未定	*音效卡	未定

官方網址：未定

東洋館

飛入異世界

主角是一位隸屬於歷史社的女孩子，某天社團活動時，大家一同前往一座廢棄城堡的古蹟參觀。在城堡的地下室裡，女主角意外撿到了一個不可思議的吊飾。當天晚上，女主角在睡夢中，出現了一位身著華服的姑娘，對她說道：『請幫助我…。』原來少女是日本江戶時代，含冤而死的公主，那個吊飾則是她的遺物。女主角醒來後，發現自己來到一個陌生的地方，但不知為何，感覺卻又是如此熟悉。故事就這樣揭開了序幕。女主角來到了公主生前的時代，並且靈魂進入了公主體內，代替公主改變原本悲慘的命運。期間巧遇了「用心棒」三人，並得到他們的幫助，她最後是否能夠打倒惡勢力，拯救公主的性命呢？



▲我說公主，您真的好重啊！

◀來到這裡，你以為還可以活著回去嗎？





▲信不信我現在就殺了你！

撰文：林

自去年七月起推出的朗讀歷史劇「用心棒」，獲得了廣大迴響，於是製作公司便積極投入單機版遊戲的製作，不但讓劇中的人氣角色再度登場，並還添增了數位富含魅力的新人物。就製作群的感想，這是一部交織著「DEATH & LOVE & LAUGH & ROCK」的作品，這…究竟是個怎麼樣的遊戲呢？請跟我們一起往下看吧！

GAME INFO

發售日期 6月以後

製作開發：TWOFIVE

代理發行：TWOFIVE

遊戲類型：乙女AVG 遊戲售價：¥7140

媒體：CD-ROM x 1

適用平台：Win98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.twofive.co.jp/

遊戲人物介紹



主人公

隸屬於歷史社，是個非常普通的女孩子，因在古蹟中拾獲一個不可思議的吊飾，而展開一連串的冒險之旅

初姬

美貌聞名天下的望月國公主。因為被捲入爭奪繼承王位的糾紛，最後含冤而死。



配音

一般稱作「用（Yo）」出生在忍者世家，為了繼承家業而進行修行之旅的美少年，身材矮小，自稱是知名忍者的後裔，並有著不死之身，隱身術和其他各類忍法體術都能運用自如的高手



村雨心ノ介

配音

一般稱作「心（Shin）」，靠著努力與獨自摸索，劍術天下一流。出生在農家，一心嚮往當個「侍」的熱血男兒。（侍，指配戴刀劍，並且其技藝達一定水準的習武者。）在女孩子面前十分緊張，害羞到連話都說不清楚。不瞭解為何自己沒有女人緣，對此感到十分苦惱。

*CPU Pentium III 300 MHz　*記憶體 128MB　*硬碟 1GB
*顯示卡 解析度800*600，16bit以上　*光碟機 8倍速　*音效卡 支援DirectSound

一抄再抄的劇本與人物設定！

老實說劇本的設定實在了無新意。從三位男主角的名字中各抽一字成為劇名，早在我國古典小說「金瓶梅」就已經用過這招了。主角總是可以在路邊隨便撿到奇怪的東西，還會因此跌入異世界，並在那裡發展出一段愛與勇氣的大冒險。這個設定跟上個月介紹的《鏡の巫女》，幾乎如初一轍。原先的廣播劇，是由知名的男性向原畫，亦是BL遊戲《Guisard》原畫之一的川合正起作人物外型設定。可惜不知為何，本作沒有繼續請川合正起擔任原畫，結果接手的原畫山下浩司，在新增人物的外型設定上，明顯受到電玩《侍魂》的影響，許多角色不論是在外貌或個性，都幾乎可說是同一個模子刻出來的。儘管日本ACG界，人物設定東抄西抄已經成為慣例。但在當前業界一片反盜版的聲浪中，創作者本身倘若上樑不正，又怎能要求消費者下樑不歪呢？


官方遊戲宣傳圖


用心棒原作產品：Drama CD Yo-Jin-Bo 隠れ銀山に血煙が舞う-2




▲撲倒一直是戀愛遊戲的王道！
◀與「用心棒」三人的初遇。

椿木泰之丞
配音



因為名字中的「木」與「泰」，合起來就變成「棒（Bo）」，所以一般以此為稱呼。出身良好之家的「侍」，做人處事一切都以武士道為準則。對於研究古今劍術的高深技巧抱持著狂熱的態度。擁有一頭美麗的長髮與長相端正的臉蛋，受到許多女性的青睞。





門倉紋山
配音



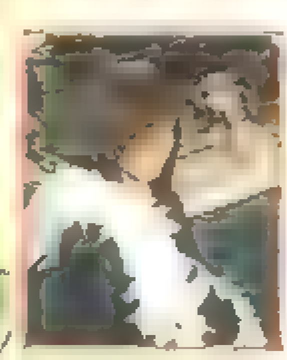
與「用心棒」三人是知心好友的破戒僧，但許多關於他的事情都是謎。笑容豪爽，使用詭異的妖術玩弄對手於鼓掌之間。熟悉的朋友都叫他「毛毛」。


侍魂裡的「骸羅花諷院」，更巧的是兩人同樣都是破戒僧。

辰波一刀齋
配音



用心棒三人的強敵，為了復仇再度找上門來。認為殺戮是一種美學，因此樂在其中，是個瘋狂的「侍」。



大野信正

治基的弟弟，但兩人不論外表和個性都相差甚遠。是個沉不住氣，暴虎馮河的暴力派，一切皆以武力決勝負。精通武學天下無雙，使得「用心棒」三人陷入苦戰。



風魔霞丸

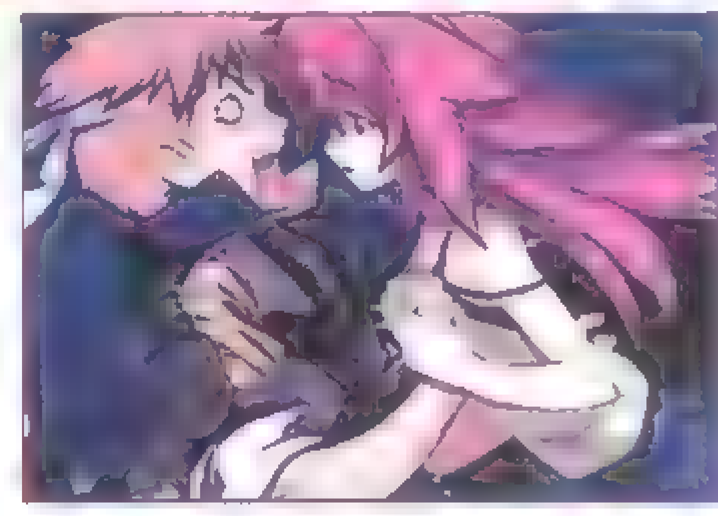


治基手下的忍者首領。因為過去的決鬥使他失去一邊的眼睛，而安裝上在黑暗中會閃閃發光的金色義眼。戰鬥起來如風般的迅捷，如貓般的矯健。對於狙擊的獵物目標，是從來不曾失手過的暗殺者。

地球將面臨的危機？

遠在浩瀚無盡的宇宙盡頭，有著許多人類到達不了的未知星球，或許存在著許多比地球擁有更強的高科技文明，而當地球上的人們還在過著自以為是宇宙的高知識生命體的時候，卻不知有一群人虎視眈眈覬覦著我們這個藍色的」星球，正當人們渾然不知自己將被這群不速之客侵略時，地球這邊卻有一個人預先洞悉到了這個危機，這個人就是一直致力於研究宇宙生命體的科學家－萬城目博士，長久以來他都認為宇宙其他生命體遲早都會侵略地球，而身為國家科學顧問的他當然不容許這樣的事情發生，某日，他偶然研究出這些可能來襲的外星人弱點就是害怕幽默好笑的事物，於是他便著手成立防衛機構『地球防衛軍』，並依敵人的弱點配合獨創的〝幽默理論〞製造了巨大的機器人。





絕對地球防衛機

撰文：勇者AAA

前不久某ONLINE GAME製作了一個廣告，內容的標題是「你今天微笑了嗎？」，雖然勇者沒在玩該遊戲，但位於這個標題感觸良多，的確，在忙碌的生活中與他人的互動除了工作上有所交集，其他可說是少之又少，如果能以微笑當作出發點，作為彼此之間的互動，社會應不至於會繼續冷漠下去才是。





發售日期 5.20

製作開發	liarsoft
發行公司	liarsoft
遊戲類型	AVG　遊戲售價 ¥9.240
發行版本	日文/CD-ROM OR DVD-ROMx1
適用平台	J-Win 98/ ME/2000/ XP

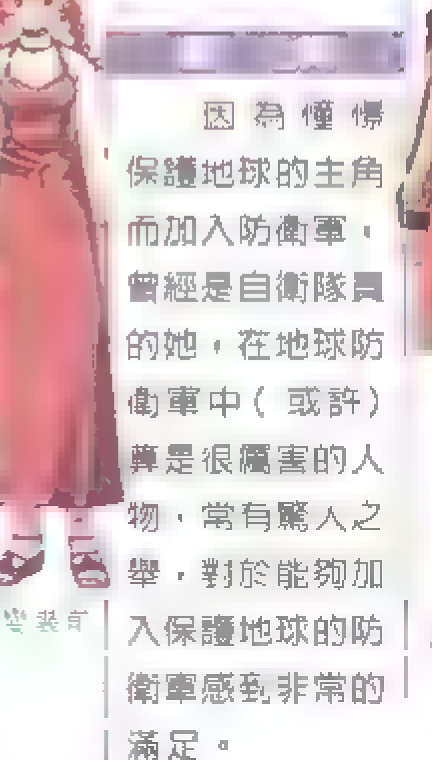
官方網址：http://www.liar.co.jp/

遊戲人物介紹

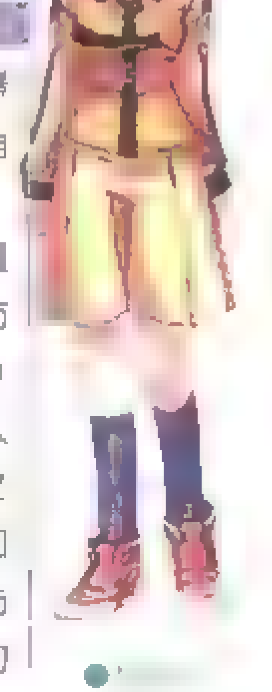


主角的青梅竹馬，常常擺著一張撲克臉，雖然長得很可愛但冰冷的態度讓人望之卻步，但與其說她不會還不如說她不太會笑，是個外冷內熱女孩。

主角的上司，對於大小事都是相當認真的大姊姊，由於過去曾是某娛樂事業的管理部門，主角就是他發掘出來的，目前正為了外星人俘虜的食衣住行而傷腦筋。



因為憧憬保護地球的主角而加入防衛軍，曾經是自衛隊員的她，在地球防衛軍中（或許）算是很厲害的人物，常有驚人之舉，對於能夠加入保護地球的防衛軍感到非常的滿足。



SYSTEM REQUIREMENTS

* CPU　P3-500以上　＊記憶體　256MB以上　＊硬　碟　1GB以上空間　＊光碟機　2倍數以上的DVD-ROM
＊顯示卡　DirectX8.0 以上支援，8MB RAM　＊音效卡　Direct sound，PCM音效支援



用歡笑維護地球和平？

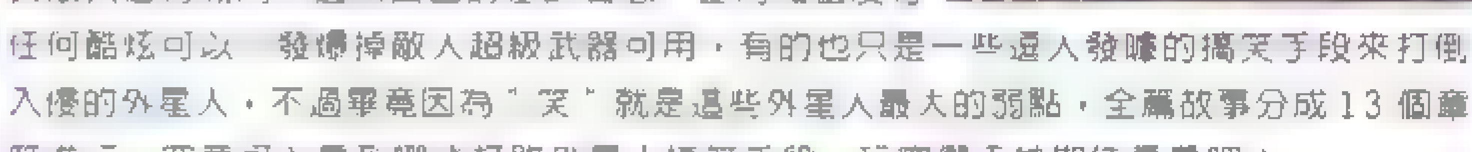
雖然博士費盡一切財產和資源硬是把機器人給製造出來了，但是卻因為缺少幽默理論中提及的「Y 之紋章」這個特殊原件而無法操作。因此，在防衛軍千尋百覓終於找到唯一擁有「Y 之紋章」的主角－朝日奈真一，就這樣主角成了防衛軍重金禮聘（？！）下唯一的駕駛員，然而就在經過幾番戰鬥後，博士發現到光靠「Y 之紋章」的力量並不足以完全發揮幽默之力來擊退外星人，必須由一種特殊卡片作觸媒才得以發揮，但是這種卡片得來不易，必須收集日常生活中人們的歡笑力量，但是完成的條件就是要讓這些人打從心裡展現出快樂的感覺才能順利完成卡片，於是收集卡片來成了要和外星人戰鬥的主角的第一要務。為了要讓地球上工作過度的人們重拾歡笑，也為了讓這些來自宇宙各處因為過度的文明而失去歡笑的外星人，瞭解到快樂的重要性，去吧！朝日奈真一，用你的力量讓全宇宙的人們一同歡笑吧！



戰爭是手段搞笑才是目的



遊戲完全顛覆過往超級機器人遊戲「研究所開發資金充裕，主角機擁有強力武器」的刻板印象，一開始沒有足夠資金的防衛軍必須要在沒有任何人贊助下，邊與敵人進行戰鬥一邊為自己的生計着想，主角機也沒有任何酷炫可以一發爆掉敵人超級武器可用，有的也只是一些逗人發噱的搞笑手段來打倒入侵的外星人，不過畢竟因為"笑"就是這些外星人最大的弱點，全篇故事分成 13 個章節進行，究竟可以看到哪些打敗外星人搞笑手段，玩家們不妨期待看看吧！





以敵佈歡笑到全世界為職志的熱血青年，由於這樣的志願讓他失業許久，不過由於「Y 之紋章」關係，被防衛軍重金禮聘，是個擁有熱情，勇氣過人的開朗傢伙。





ゼータ星系人，對地球進行侵略來的外星人中的傑出人物，總是自信滿滿，但在侵略地球時去被主角所敗，常勝的她無法面對失敗的打擊，變得精神恍惚在地球上遊蕩，最後被主角帶回基地。

哈遊戲 絕對可笑防衛隊



東洋館

英雄✗魔王

撰文 邪騎士

鏘～鏘～久違的H策略遊戲在玩家的千呼萬喚之下終於又出來啦，雖然本作並非是由大廠Alice SOFT所製作，不過エスクード這家公司在日本的H-GAME界中也算是相當的出名，其門下的作品也不乏讓家多玩家吃驚的好作品，然而本作同時也是エスクード公司的第11彈作品，能否也在業界引起一陣不小的旋風呢？就先看一下介紹過過癮吧！

征服世界的野望



這是一個人類和魔族共存的幻想空間，啓始之初人類和魔族的勢力旗鼓相當所以雙方保持著某種平衡，互不侵犯對方的領土，但隨著日子一久，種族的優勝劣敗便相當明顯了，力量和生殖力都在人類之上的魔族漸漸地把勢力擴張了起來，而遊戲中的主角フィーリス城的城主ーフェルザーー便是一個會侵略人類城鎮的魔族，平日只要閒著沒事便會派兵攻打鄰近人類的城鎮，或是作弄一下自己的親信來打發時間，某日主角意外地抓到了一位入侵他城池的女魔族，在把她H之後，不久便為主角生下了小孩，而那小孩竟然有著比自己部下更為出色的能力，承襲著母親所擁有的特殊能力，此時主角靈機一動，只要他運用這一點，抓下一些優秀的女魔族H之後幫他產子，如此一來便可以擁有好幾支強大的部隊，再利用這些部隊的特色來攻打各國，到最後要統治世界便不是夢想了！而主角便懷著這樣的念頭展開了他統一世界的野望。



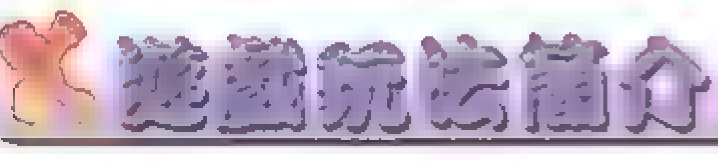




GAME INFO

製作開發	エスクード
發行公司	エスクード
遊戲類型	男性向SLG・AVG
遊戲售價	￥9240 含稅
發行版本	CD-ROM
適用平台	J win 98 ME 2000 XP



遊戲玩法簡介

玩家基本上的玩法有二，一種是獲得情報來源的AVG模式，玩家在此模式下可以跟所遇到的角色對話並打探消息，另一種模式則是許多玩家所期待的SLG模式，而在這模式下的行動大致上可以分為「略奪」、「破壞」、「療養」、「繁殖」、「侵攻」、「配置變更」等六大步驟，由於「略奪」這選項的情報尚未公開，所以邪騎士並不多做介紹（不過光從字面看來也因該知道是做啥啦！），「破壞」的主要目的是破壞建築，使得人心惶惶，如此一來主角的魔力便會增加，「療養」這項一看就知道是本回合休息讓我方的HP回復，「繁殖」則是看玩家要跟那個女魔族H以增產報國！「侵攻」便是攻打其他國家或地方，最後一個「配置變更」則是分配女魔族們駐守區域，相信本作頗高的戰略性的玩法應該會讓玩家們玩的相當盡興吧















官方網址 http://www.escude.co.jp/

＊CPU PII-450 ＊記憶體 128MB ＊硬碟 未定 ＊顯示卡 800x600 True Color
＊光碟機 4倍以上 ＊音效卡 PCM

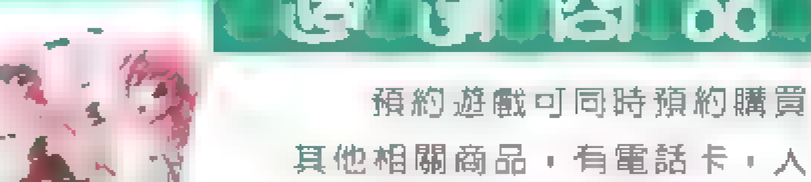


魔族人物介紹
フェルザー
アレット
カルデリーズ
モモ
ランジュ
ディーネ
セレス
ファオラ
パルシラ
ユキネ
メイシア
哈遊戲
英雄X魔王

東洋館

蔚藍天空的彩虹橋

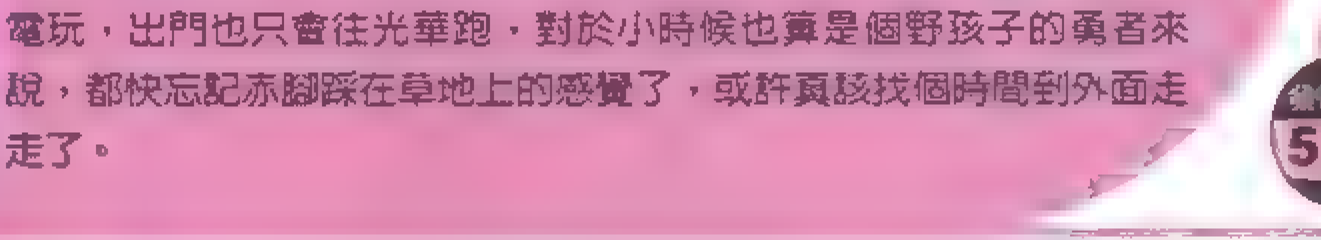
位於海岸旁邊的小鎮櫓崎町，是一個不可思議的城鎮，其中一個原因是不論下雨或晴天都會看見跨越天際永不消逝的不可思議的彩虹，另一個就是被鎮上人們稱之為"Gift"的不可思議的魔法，那是一個當你真心誠意的愛某一個人，為那一個人著想時就會讓你實現願望的魔術。主角一夫每春彥就是住在這一個不可思議城鎮的純真少年。一日，主角就讀的學校「志摩野學園」來了一位轉學生，這位轉學生正是與主角分開一段時間的妹妹，而再次見到心愛的妹妹的主角，過去的愛戀感立即湧上心頭。在這個初春的日子，掛在天邊的彩虹橋，不可思議的"Gift"魔法，是否會讓相戀的情人一同邁向幸福之路。



預約遊戲可同時預約購買其他相關商品，有電話卡，人物圖像手帕，和手機吊飾，均是非常可愛又有收藏價值的商品哦！







撰文：勇者AAA

最近發現勇者好久沒出外踏青到處走走了，假日不是在家看電視、玩電玩，出門也只會往光華跑，對於小時候也算是個野孩子的勇者來說，都快忘記赤腳踩在草地上的感覺了，或許真該找個時間到外面走走了。



GAME INFO

製作開發	MOONSTONE
發行公司	MOONSTONE
遊戲類型	AVG　遊戲售價 ¥9,240
發行版本	日文\DVD-ROMx1
適用平台	J-Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址 http://www.moon-stone.jp/

遊戲人物介紹



深峰莉子



木之阪霧乃

附近的姐姐



非常有朝氣的女孩子

SYSTEM REQUIREMENTS ＊CPU P3-500以上 ＊記憶體 128MB以上 ＊硬碟 3GB以上空間 ＊顯示卡 DirectX9.0以下支援，8MB RAM ＊光碟機 2倍數以上的DVD-ROM ＊音效卡 Direct sound，PCM音效支援



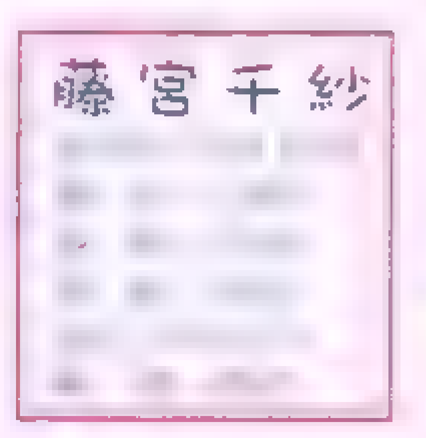
外園綸花

神代緣





藤宮千紗

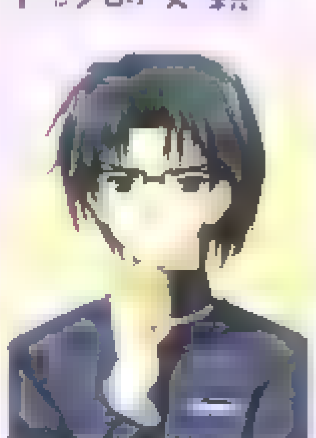




千紗的父親



千紗的母親



主角的損友



小鎮醫院的病患

東洋館

對不起，你是個好人

這個故事是三男三女六人行的故事。包含主角桃野健吾在內的六個人，是非常好的好朋友，在學校午休的時候在一起，假日的時候也一起出去玩，在暑假的時候更是只有六個人去詠唱著青春的謳歌，然後在學校文化祭的準備期間，健吾回想起跟這群裡的三名女孩子的其中一名的美好回憶，大膽的鼓起勇氣跟她表白，結果得到的就是類似標題的回答（爆笑）。失戀的痛在同行的男性友人安慰下漸漸平復，又在跟其他的女孩子們說話的過程中又彷彿漸漸萌生了新的戀情，加上要準備文化祭的節目：「女僕喫茶」（喂…）…是要再接再厲的跟最初告白失敗的那名女孩再抱著捨身一擊的精神再度表白？還是跟其他的女孩交往？總之當失戀的痛苦回復之後，所有的行動選擇權都在玩者的手中。





撰文：羽葉

你失戀過嗎？（劈頭就這樣問好像很烏鴉…）或許沒有談過戀愛就不會有失戀的困擾，可是沒有談過戀愛的人生也未免太過無趣了點吧（笑）。近來流行的某些關鍵字如「去死去死團」、「領好人牌」啥的，說說當笑話還好，不過這方面的玩笑可別開的太大喔，畢竟這方面的東西有時候還真的挺傷人傷心的啊…

GAME INFO

發售日期 5/20

製作開發	パティスリー
發行公司	ASOBELL
遊戲類型	傷心回復ADV
遊戲售價	￥9,240
發行版本	日文/CD-ROM
適用平台	J-Win 98/ ME/2000/ XP

官方網站 http://www.asobell.jp/

時間還有兩週

遊戲的時間到文化祭結束，只有兩週左右，在這麼短的時間之內又要平復失戀的傷痛，又要奪得美人心，似乎是挺趕的，三名目標女性，有平凡而可愛的一米倉　葉，自信過剩暴力的眼鏡娘－淺見蘭子，不擅言詞的內向美人－二階堂多希，以及另外兩名男性友人，弱氣美形的美少年－星あゆみ，以及雖然粗魯卻很會製造氣氛的－江口茂久（老實說一看到這種男女數量剛剛好的配對筆者第一個就想到《同窗會》不知道本作有沒有可能發展到BL的可能性？）。這樣的六個人在這兩週內會有怎樣波瀾壯闊的發展？





＊CPU　Pentium III 500MHz以上(Pentium III 1GHz以上推薦)　＊記憶體　64MB以上　＊硬　碟　末
＊顯示卡　800x600 16 bit 以上 [illegible] 推薦 VRAM 8MB以上 32MB以上推薦
＊光碟機　倍速以上(40倍速以上推薦)　＊音效卡　Direct Sound對應

遊戲人物介紹



基本上是隨興的性格，但是確有連義大利麵都捲不起來的笨拙。不過卻是按部就班型的人，成績中上。不過除了笨拙以外還有許多致命的缺陷──路痴、笨蛋笨腦，貓舌(一點熱東西都碰不得)等等…有著如同女神般的溫柔，加上那堆缺陷才是她魅力的最大來源。



有些超然的性格，對什麼的東西都能很快上手。附加的是可愛的臉孔，因此相當受女孩子歡迎。沒什麼討厭的東西，跟戀愛相比更覺得友情才是更重要的東西。對健吾有如同親人般的感情與尊敬。在商店街的喫茶店「ラ・フィール」打工，因為中性的外表，男性與女性的迷都不少。跟健吾的兩人照會讓許多喜歡BL的女學生們為其尖叫。

人型，品味也不差，頭腦也很好，但是內向而沒什麼自信。經常會覺得因為有自己在而讓週遭的人都不太快樂。除此之外不太會說話，因此經常被認定為為「恐怖的人」、「沉默的人」等等的誤解。因為如此，在從前的學校跟週遭的人保持距離，所以沒什麼朋友。喜歡可愛的東西，每當看到小動物以及可愛的小飾品就會高興的身體不由自主的顫動。雖然在美術部，但是有連周圍都訝異的差勁繪畫能力…一部份人是用「前衛的超現實派」來評價啦…再愚蠢的謊話都會相信，因此經常被闇子跟茂久哄弄。



總而言之就是女王般的性格，強勢而又自信過剩，不能用言語解決的事就會施以鐵拳，學校裡沒人敢違逆她。因為這樣的性格，一直都是大家的領導者般的存在，但是本人也因為這種自傲的個性，面對一些難題的時候有過種種失敗的經驗，在這種時候，葉與多希的支持就非常的有意義。與茂久及健吾是從小一起長大的好友，小時後就已經透露這種女王的氣息，兩個男生也類似僕人般的存在。聽到談及貧乳及眼鏡娘情結的話題會十分震怒。而是因為害怕才不戴隱形眼鏡。



特殊系統「傷心計量表」，失戀的傷痛癒合之後…

由於本作的主角是個告白失敗的傷心人，因此本作有個相當特殊的設計：「傷心計量」，序章開始時計量當然是滿的(剛表白失敗嘛…)，希望治癒這種傷痛而去跟朋友們說話，會好轉或惡化並不是那麼好預期的，不過如果因為害怕受到傷害而不敢鼓起勇氣的話，會永遠只能原地踏步的…在回復著傷心的計量的同時，跟目標的女孩子在一起只怕也沒什麼進展。遊戲過程中要留意專心在降低傷心計量而跟女孩子們完全沒進展的狀況。









開朗的傻子…團體中的氣氛營造者跟麻煩製造者，行動原則就是跟性衝動相關的青春。重視友情，跟男性友人的關係相當深厚，跟健吾及闇子從幼稚園就認識到現在。在學校是唯一的劍道部員，揮舞著竹刀，但是因為社團活動無法舉行，現在休社中。

遊戲發行表



單機遊戲發行表

即時戰略、策略模擬類

遊戲名稱			
空戰1945	智冠	299元	[illegible]
世紀爭霸2（中文版）	紅心歌	1290元	[illegible]月
武田信玄2（中文版）	英特衛	未定	[illegible]月
世紀強權（中文版）	英寶格	1080元	[illegible]
工人物語5	松崗	未定	[illegible]月
花花公子名模派對	松崗	未定	[illegible]
鐵路夢工坊2	松崗	未定	[illegible]月
曹操傳模擬記2	光譜	未定	[illegible]月
哥倫布2	光譜	未定	[illegible]月
慾望城市（中文版）	英寶格	990元	[illegible]
驚爆十三天（中文版）	英寶格	[illegible]元	[illegible]
模擬樂園3 水上樂園（中文版）	英寶格	[illegible]元	[illegible]
突出部之役 納粹最後反擊（中文版）	英寶格	[illegible]元	[illegible]
三國立志傳3	光譜	未定	[illegible]月
八年抗戰2	尼奧	未定	[illegible]月
鐵旗入侵 羅馬全軍破敵資料片	松崗	未定	[illegible]月
電影夢工場（中文版）	松崗	未定	[illegible]月
模擬監區2	松崗	未定	[illegible]月
中途島戰役	英寶格	[illegible]元	[illegible]月
Tycoon City New York（中文版）	英寶格	[illegible]元	[illegible]
瘋狂企業（暫名）	英寶格	[illegible]元	[illegible]月
世紀三國	智冠	[illegible]元	[illegible]
魔之域&幻境合輯	智冠	[illegible]元	[illegible]
百貨大亨（中文版）	英特衛	未定	[illegible]
艦隊任務之鄭和下西洋	智冠	[illegible]元	[illegible]
模擬市民2 夜店瘋未眠 中英文合版資料片	美商藝電	未定	[illegible]
黑與白2	美商藝電	未定	[illegible]
明星夢工廠2	大宇	未定	[illegible]

[illegible]	英寶格	[illegible]元	[illegible]
火線獵殺2	松崗	未定	[illegible]月
Boiling Point	英寶格	[illegible]元	[illegible]月
榮耀戰場（中文版）	紅心歌	[illegible]元	[illegible]月
虛擬實境4	紅心歌	[illegible]元	[illegible]月
黃金部隊	光譜	未定	[illegible]月
[illegible]	紅心歌	[illegible]元	[illegible]
戰地風雲2（中文版）	美商藝電	[illegible]元	[illegible]
虹彩六號4（中文版）	松崗	未定	[illegible]月
F.E.A.R 突擊，驚爆（中文版）	紅心歌	[illegible]元	[illegible]
魔鬼戰將 絕地戰線	英寶格	[illegible]元	[illegible]月
Enemy in Sight	英寶格	[illegible]元	[illegible]月
雷神之鎚4	松崗	未定	[illegible]月
決勝時刻2（中文版）	松崗	未定	[illegible]月
Timeshift	英寶格	[illegible]元	[illegible]
Chronos	英寶格	[illegible]元	[illegible]
Conflict Global Terror	英寶格	[illegible]元	[illegible]月
浩劫戰場（中文版）	英特衛	未定	[illegible]
閃擊點行動2	英寶格	[illegible]元	[illegible]年[illegible]月

遊戲名稱			
限制區域（中文版，暫名）	英特衛	未定	[illegible]
英雄傳・保皇騎士	極真	未定	[illegible]
RAGNAROK BATTLE OFFLINE（註：RO單機版）	智冠	未定	[illegible]
白色魔法石	光譜	未定	[illegible]月
魔法傳奇（中文版）	英寶格	[illegible]元	[illegible]
新冰城傳奇（中文版）	英特衛	未定	[illegible]月
絕冬城之夜鋼石典藏版 原裝進口	英寶格	1480元	[illegible]月
末日危城2	台灣楷軟	未定	[illegible]
新月劍痕	智冠	699元	[illegible]
艦隊任務之鄭和下西洋	智冠	399元	[illegible]年
亞歷山大－英雄傳（中文版）	英特衛	未定	[illegible]
獨立戰爭3	Strategy First	未定	[illegible]
[illegible]鬼大對決	智冠	399元	[illegible]
武林隆龍	智冠	560元	[illegible]年
冰風之谷[illegible]（中文版）	英特衛	未定	[illegible]
絕冬城之夜2（英文版）	[illegible]	1280元	[illegible]月

冒險類

遊戲名稱			
鬼屋魔影 死亡界線（暫譯）	[illegible]	1080元	95年1月

動作類

星際大戰 首部／二部／三部曲（典藏版）	英寶格	990元	[illegible]月
星際大戰－亂世 西斯大帝的復仇	英寶格	990元	[illegible]月
[illegible]	英寶格	990元	[illegible]月
[illegible]ood Money	英寶格	1080元	[illegible]月
全軍破敵 新巴達傳奇（暫名）（中文版）	英寶格	1080元	[illegible]月
Indigo Prophecy	英寶格	990元	[illegible]月
[illegible]tting Up：Contents Under Pressur	英寶格	990元	[illegible]月
王者戰車2	英寶格	990元	[illegible]
駭客任務 駭客帝國（暫名）（中文版）	英寶格	990元	[illegible]
去星奇兵7（暫名）	英寶格	1080元	[illegible]
天使惡魔大對決	智冠	399元	[illegible]
天網追緝令（暫譯）	紅心歌	未定	[illegible]
聖殿武士	[illegible]	890元	[illegible]
王者之劍	[illegible]	890元	[illegible]
遺落 斯塔布斯	Aspyr Media	未定	[illegible]季
教父	EA Games	未定	[illegible]季
R[illegible]	英寶格	990元	[illegible]年[illegible]月

極限賽車	競速	英寶格	990元	[illegible]月[illegible]日
天使追擊曲	養成	光譜	未定	[illegible]月
Ford Racing 3	競速	英寶格	890元	[illegible]月
極速房車賽 2005	競速	英寶格	990元	[illegible]月
勁爆美式足球 2006	運動	美商藝電	1090元	[illegible]年
勁爆冰上曲棍球 2006	運動	美商藝電	1090元	[illegible]
老虎伍茲2006	運動	美商藝電	未定	[illegible]
勁爆美國職籃2006	運動	美商藝電	未定	[illegible]
極速快感：全民公敵	競速	美商藝電	未定	[illegible]年
FIFA STREET 2005	運動	未定	未定	[illegible]
Juiced	競速	未定	未定	[illegible]
[illegible]	競速	美商藝電	1090元	[illegible]年
Test Drive Unlimited	競速	英寶格	990元	[illegible]
Carmageddon TV	競速	英寶格	890元	[illegible]年[illegible]月

益智類

智冠[illegible]大富翁	智冠	[illegible]元	[illegible]月中旬
巴冷學園	光譜	未定	[illegible]月
暗黑大戰2（暫名）	極真	[illegible]元	[illegible]月
3204兔女郎	智冠	299元	[illegible]
好餐娛克城	智冠	299元	[illegible]

線上遊戲發行表

三國群英傳Online	角色扮演	宇峻	封測中
[illegible]RAN Online	角色扮演	伺服	封測中
幻想天空	益智	亞洲數位	封測中
天方夜譚	角色扮演	智冠	封測中
新天龍八部	角色扮演	大宇	封測中
魔獸世界	角色扮演	智冠	未定
[illegible]	角色扮演	遊戲橘子	未定
[illegible]	角色扮演	大宇	未定
魔之谷	角色扮演	遊戲橘子	未定
[illegible]晶靈物語	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	[illegible]	未定
魔幻之王[illegible]	角色扮演	盛崙	未定
信長之野望[illegible]	角色扮演	遊戲新幹線	未定
[illegible]	角色扮演	全球數樂	未定
愛麗絲[illegible]	益智	全球數樂	未定
[illegible]	角色扮演	億泰數位	未定
[illegible]	角色扮演	[illegible]	未定
[illegible]	角色扮演	智冠	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
大航海時代Online	角色扮演	光榮	未定



線上遊戲產品包發行表



《三國演義online》

產品內容
1. 「三國演義Online 神機妙算」遊戲光碟片二片
2. 開卡150點序號密碼一組（僅限《三國演義Online》遊戲開新帳號使用）
3. 遊戲安裝說明手冊一本



《劍俠情緣》

產品內容
1. 遊戲CD 3片（熊貓防毒軟體免費試用15天）
2. 手冊1本（內含79點開卡點數1組）



天堂二【參章】「暗黑甦醒」黃昏革命VCD版（包月套品）

產品內容
1. 天堂二【參章】遊戲主程式四光碟
2. 天堂二【參章】遊戲指南一本
3. 天堂二【參章】限定紀念樂器道具「[illegible]權杖」一只（本道具使用至遊戲服務終止）
4. 天堂二推薦硬體優惠折價券
5. 天堂二光學滑鼠墊
6. 天堂二加密卡一張
7. 天堂二包月卡一張

本序號僅可儲值一次，但可將同產品之其它序號累計於同一帳號



天堂二【參章】

產品內容
1. 天堂二【參章】遊戲主程式四光碟
2. 天堂二【參章】新手教戰一本
3. 天堂二推薦硬體優惠折價券
4. 天堂二加密卡一張
5. 天堂二新開帳號7天一組

4月已發行遊戲



間諜遊戲3：混沌理論（英文版）
- ▶發行公司 松崗
- ▶遊戲類型 射擊
- ▶遊戲售價 1280元
- ▶發售日期 4月1日



獵殺潛航III（英文版）
- ▶發行公司 英特衛
- ▶遊戲類型 模擬
- ▶遊戲售價 1280元
- ▶發售日期 4月10日



[illegible]（中英文合版）
- ▶發行公司 英寶格
- ▶遊戲類型 競速
- ▶遊戲售價 890元
- ▶發售日期 4月1日



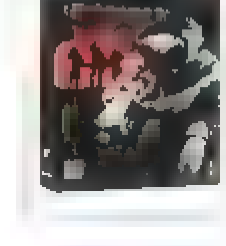
火線交鋒（中英文合版）
- ▶發行公司 英寶格
- ▶遊戲類型 戰略
- ▶遊戲售價 990元
- ▶發售日期 4月15日



驅魔神探（英文版）
- ▶發行公司 英寶格
- ▶遊戲類型 動作
- ▶遊戲售價 1080元
- ▶發售日期 4月4日

毀滅戰士3：惡靈轉世（英文版）
- ▶發行公司 松崗
- ▶遊戲類型 射擊
- ▶遊戲售價 1080元
- ▶發售日期 4月15日

Sid Meier's 大海盜！（中文版）
- ▶發行公司 英寶格
- ▶遊戲類型 動作
- ▶遊戲售價 990元
- ▶發售日期 4月4日



[illegible]行動（英文版）
- ▶發行公司 英寶格
- ▶遊戲類型 射擊
- ▶遊戲售價 1080元
- ▶發售日期 4月22日

明星手札（中文版）
- ▶發行公司 英寶格
- ▶遊戲類型 模擬
- ▶遊戲售價 790元
- ▶發售日期 4月8日



神諭外傳（中文版）
- ▶發行公司 英特衛
- ▶遊戲類型 角色扮演
- ▶遊戲售價 1080元
- ▶發售日期 4月23日

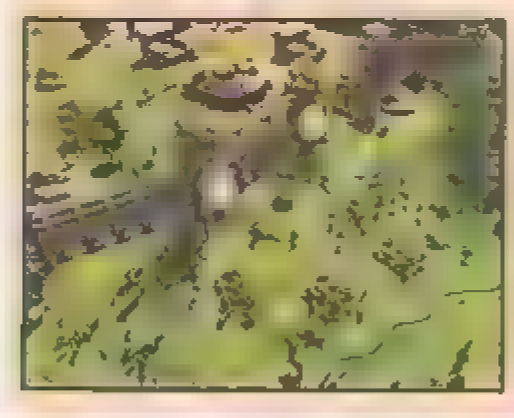
[illegible]



世紀爭霸2（中文版）
- ▶遊戲類型 策略
- ▶發行公司 利碁娜
- ▶遊戲售價 1290元

簡介

本作為《世紀爭霸》的續作，遊戲方式則將延續前作架構，由於《世紀爭霸》除了廣受喜愛即時戰略玩家歡迎外，也吸引不少對人類文明史有興趣的玩者，因此《世紀爭霸2》的開發工作彙整了許多玩家們的意見，並融入在設計當中，使遊戲在內容上比起前作更加出色。《世紀爭霸2》將在遊戲的 14 個文明中，加入更多獨特的部落單位、特有能力、和名垂青史的領袖人物。而在一般即時戰略遊戲中只是點綴裝飾用途的城市、領土、國界等，在《世紀爭霸2》中也成為國與國之間談判交易的籌碼，就像真實的政治歷史一樣。遊戲中的可調整的人工智慧在這個作品中更加精緻多變，並隨著對手的行動去不斷調整，當設定為最高難度時，對喜愛挑戰的玩家來說，將感受前所未有的緊張壓力。








注意事項

1 請於2005年9月30日前開卡使用並同時兌換虛擬寶物，逾期無效

2 請到官方網站完成開卡動作後，進入遊戲尋找贈品商人對話，並輸入開卡序號，即可領取虛擬寶物

3 本攻略所附贈之90點數限新手開卡使用，此點數不得轉讓，請注意。

4 此次附贈之虛擬寶物領取僅限於與此攻略本所附之開卡點數90點同時啟用之序號領取方可使用。

5 「家族攻略密笈」為 符令&兌幣、副門派武器、長生丹、真元等以上是以機率方式贈送玩家遊戲道具，數量有限，挑戰自己的運氣吧！



前進柏林
BATTLESTRIKE
THE ROAD TO BERLIN
國際中文版
戰場上的砲火聲再度響起，
前進柏林途中的緊張戰事即將重現！

■撰稿／暴力小強

死鬥！暴力遊戲的意識美學



超解！暴力遊戲絕對元素大解析

暴力Vs遊戲的意識美學

最近總覺得諸事不順精神苦悶，閒來沒事又把《俠盜獵車手》(GTA)翻出來重新玩一玩。這款為Rockstar打響名號的暢銷遊戲來頭不小，全系列每一套銷售均破百萬，影響層面大到連2年前轟動全美的阿拉巴馬州殺警案，那個18歲的小毛頭嫌犯被捕時，居然坦承犯罪靈感全來自於這款遊戲，並且留下一句經典名言──「人生就像是打電玩，有時候難免一死！」當然此言一出也使得這類型的暴力遊戲受到輿論界的大肆批評。想到這裡，我不禁思索暴力遊戲的誘人之處到底在哪裡？相信很多人(尤其是女性同胞)看到《GTA》(中譯：俠盜獵車手)、《Manhunt》(中譯：俠盜獵魔)、《Vampire》這類型充滿爭議性的遊戲，一定都會批頭就問：「你為什麼喜歡玩這麼暴力的遊戲？」我想，喜歡玩的原因絕對不是因為精神變態無處發洩，而是自從有遊戲以來，「遊戲」和「暴力」就鮮少分道揚鑣過。印象當中，好像也只有少數幾個冒險遊戲或益智遊戲能夠完全和暴力不沾邊。否則即便是像《超級瑪麗》那樣的遊戲，我們還是能夠從中找出暴力的影子來。這樣看來，「暴力」似乎是一種表現遊戲刺激度的必要之惡。

暴力是遊戲的必要之惡？

這麼說絕非是為了幫暴力類型的遊戲站台或是找藉口玩暴力遊戲，只不過我一向認為，任何東西發展到極致，就一定會突破原本眾人所認知的極限。從最早的電子遊戲開始，遊戲設計者就從來沒有排斥過暴力，想想從《宇宙巡航機》的光點對射發展到現在的《毀滅戰士3》，引擎、繪圖技術日新月異，但是在遊戲設計的領域裡，我們的思想和美術表現方式好像沒有多少進展，主要的刺激快感依舊停留在以暴制暴，或是用暴力手段加諸他人(或是NPC/怪獸等等…)，以滿足玩遊戲者個人感官或腦下垂體刺激的意識境界上。日益進步的遊戲製作技術讓從人體（怪獸）身上噴出來的鮮[illegible]，或是讓槍枝武器射擊時候的聲光音效更加真實，但是這些似乎就像毒品一樣，已經餵飽了終日浸淫在遊戲世界的愛好者。隨著遊戲族群的日益多元分眾化，更真實、更意想不到、更強調實現、平時(或許是你這一輩子)永遠無法做到的遊戲題材就此應運而生，暴力類型的遊戲，能在電子遊戲短短的歷史上發展蓬勃到今日這般田地不是沒有原因的。接下來我將把暴力類型概分為「意識型態的暴力遊戲」、「以暴力呈現方式為主的遊戲」以及「新形態結合暴力元素的遊戲」三大類型，看看他們到底是哪裡暴力，並在不知不覺中讓平時喜愛蘿莉正太的我瞬間墮入魔道成為嗜血狂魔～

意識型態的暴力遊戲

《GTA-San Andreas》

電子遊戲演變至今，已經出現了很多備受爭議的暴力遊戲。而且暴力這個主題，也是一直存在的。我想最著名的暴力遊戲，莫過於文章開頭所提到的《俠盜獵車手》(Grand Theft Auto)系列吧！從 GTA、GTA II、GTA III、GTA Vice City……直到今年6月即將發行PC版的《GTA San Andreas》，《俠盜獵車手》系列締造了遊戲界的奇蹟，狂銷熱賣的程度直逼好萊塢熱門電影，結合了飛車追撞、火爆的幫派械鬥、肢體暴力甚至色情的《GTA》最新SA版可是榮獲 2004 年度最佳遊戲大獎的喔！在遊戲中操作主角的精采程度簡直比看電影還刺激，逃獄、殺警奪槍、亂殺路人或是半路攔車揍跑司機已經不算什麼，最新的SA版玩家所扮演的主角甚至有生理需求，需要靠娼妓才能解決，在一陣車震以及男歡女愛的激情配音後，主角的生理指數就會恢復正常，當然玩家爽完後的最佳選擇絕對是毫不留情的殺了她啦！^^……





▲維持《俠盜獵車手》系列一貫的傳統風格，主角一定要在遊戲中駕駛飛車橫衝直撞，享受被追逐的刺激快感

黑人的恩怨情仇

在最新的SA版中，遊戲故事的主架構不再是義大利黑手黨的幫派鬥爭，而是黑人之間的恩怨情仇。故事的主人翁是一位名叫「Carl Johnson」的超級倒楣鬼(以下簡稱CJ)，故事發生的場景地點則正如其名「San Andres」，是一個朱門酒肉臭，路有凍死骨的城市。這個90年代早期的故事地點感覺上有點像是哥倫比亞、紐約、內華達州與洛杉磯的綜合體，很多遊戲裡出現的場景都不難看出這幾個城市的影子。故事的時間發生在90年代，CJ因為他母親被謀殺了而在趕回家的路上(說他倒楣絕對是有原因的……)，而他的家庭也因此四分五裂，慘的是連兒時的玩伴們也都各自倒楣去了。就在回家的路上，他被一群流氓般的惡警奪槍劫，並且把他從疾駛的路上給推下警車。就跟所有《GTA》系列的故事開始一樣，倒楣的CJ在本故事的第一部交通工具「一輛腳踏車」！而且你可是一不小心就會被火車撞到月球去喔～在遊戲初期玩家就可以從一位妓女手上搶到一隻小刀，不要小看這把小刀，它可是暗藏在民間的殺人兇器，不知道有多少路人被筆者像忍者一樣從背後抓住並從頸動脈給致命的一刀，當看到鮮血噴出的那一剎那，我必須誠實的告訴你，這感覺真是爽！



▲偷拐搶騙是一定要的啦！想要成為一個無惡不作的大壞蛋，首先就要從如何搶劫路人或恐嚇身邊的無辜老百姓下手

每每令人驚豔的《GTA》

基本上《GTA San Andres》的遊戲方式與Rockstar之前的幾部經典作品《橫行霸道》、《罪惡之城》並沒有太大的差別，但是在動作、畫面的細節與娛樂性上當然又是更上一層。我一直都很喜愛Rockstar的遊戲，不只是因為他們的每次的遊戲構思都能讓玩家驚豔之外，在動畫技術方面的表現更是令人沒話說，在電腦上尤其明顯。他們總是能在每次新版的《GTA》系列將一些細節的部份處理的更精緻，並且加入更多的互動性質讓玩家更有身歷其境的感覺。從食物會造成身材的變化(同樣的食物吃太多還會嘔吐……)、運動練習攻擊技能、或是翻牆游泳噴漆等等，讓你在喋血街頭的同時，也保有一定程度的幽默和趣味性，也難怪每次《GTA》系列推出新作都會造成大熱銷。



▲看到清涼的辣妹裝扮是不是眼睛為之一亮呢？好好的發揮你的交際手腕，說不定等一下冰淇淋就會變成炒飯喔！

非專題

希望玩家抱持正面態度

[illegible]

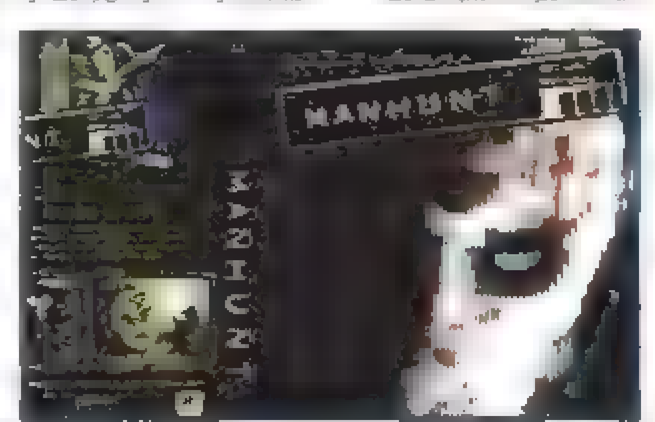


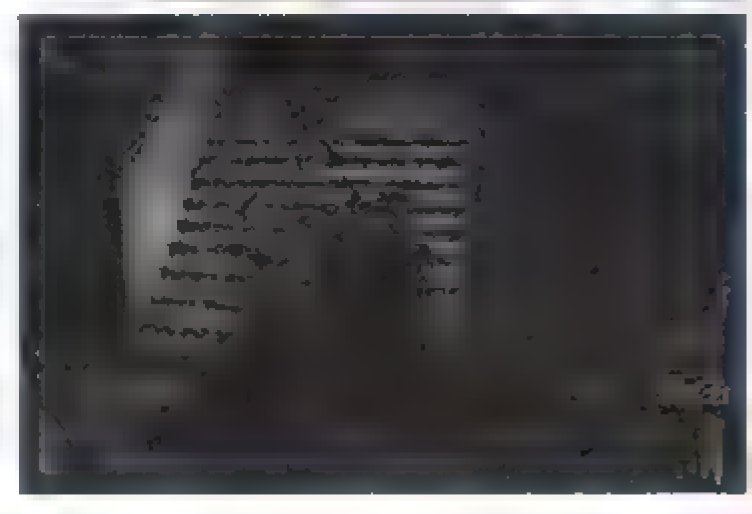
▲燈紅酒綠的糜爛生活在遊戲場景中屢見不鮮，想要搞破壞的來這裡是最好大鬧的場所喔，不過能不能全身而退就要看玩家的個人技巧了。

以暴力呈現方式為主的遊戲

《Manhunt》

以暴力呈現方式為主的遊戲來說，有一個非常重要的特徵就是極度強調利用動作、畫面以及配樂音效等氣氛來強化遊戲內的暴力氛圍，我想這方面的代表首推《Manhunt》（中譯：俠盜獵魔）了。說起這個遊戲也是鬧的沸沸揚揚，在輿論界投下的爆炸威力絕對不亞於《GTA》系列，一樣是由Rockstar North（就是開發製作GTA的那家公司）負責開發製作，之前還曾將其暴力魔爪觸伸過海到英國，讓英國的一個17歲少年殺了14歲友人，嫌犯供稱是受到這款遊戲所影響而引發殺人念頭（真怪，怎麼都這麼巧……），被害者的雙親也去法院提出訴訟要求賠償5000萬英鎊（約合台幣30億元）的損害賠償金也創下遊戲賠償的歷史紀錄。或許你會覺得不可思議，一個遊戲怎麼能激發小朋友殺人的念頭？如果你有親身體驗過這套集暴力與血腥大成的遊戲，大概就不難明白其實遊戲有時候還真的會影響一個人的思緒。





▶看主角暴力的斷頭技，地上一堆屍體通通身首異處，剛開始玩的時候[illegible]忍的畫面還真有點不習慣。

[illegible]

[illegible]



不同的武器 不同的殺戮快感



三種處決方式

而這款遊戲另一個特別之處，就是遊戲中隨著操作的不同會有三種「處決方式」的提示，你會看到敵人頭部周圍的三角光環標記，但是只有當尾隨敵人到一定近的距離，並舉起手中的武器才會出現。這三種處決的危險性是逐級遞增的，當然血腥程度和動畫表現也一樣遞增。《Manhunt》最精采的莫過於遊戲中非常逼真的呈現出各種殺人的過程，在殺人的瞬間還會有逼真的動畫出現，逐漸加速的心跳聲音絕對會讓你有身處絕地、四面楚歌的恐懼與絕望感，簡直是把血腥暴力與恐怖氣氛營造到極致的經典遊戲。



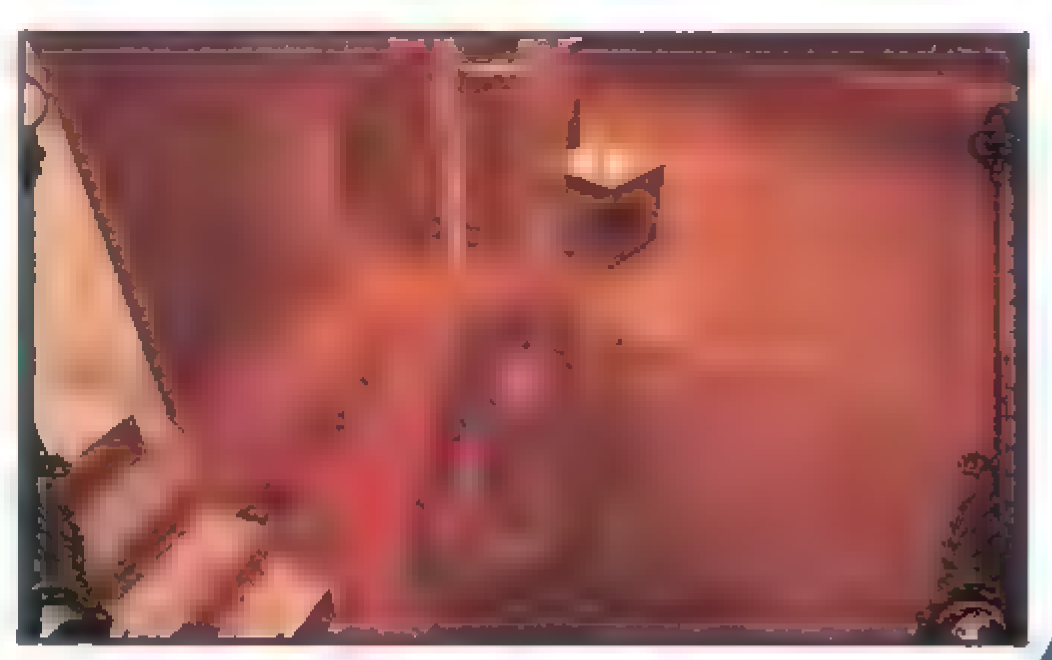
新形態 結合暴力元素的遊戲

《Vampire：The Masquerade－Bloodlines》

當我試玩過《Vampire：The Masquerade Bloodlines》，我相信他絕對和一代一樣是個經典的單機遊戲，而且更加重了暴力在遊戲中的份量。我對它產生的好感絕不只是單單因為它是單純的吸血鬼相關角色扮演遊戲，或是採用知名FPS遊戲《戰慄時空2》的遊戲引擎，最重要的還是令人好奇的遊戲故事、神秘與具恐怖美感的遊戲美術風格，以及融合暴力的吸血鬼世界在等著你去探索。在遊戲中你可以選擇七大吸血種族，各有其不同的異能，例如超越常人的力量和速度、隱形、控制思想等。玩家可以扮演其中一族的吸血鬼，隨著經驗不斷累積，你的特異能力將越來越多和強大。當然這些特殊的技能呈現方式絕對是血腥和暴力的結合，不管你是從脖子上大口大口的吸飲獵物的鮮血，還是利用心靈控制讓目標撞的粉身碎骨且死狀淒慘，在獵殺的那剎那間，絕對都能體會到暴力遊戲的刺激與快感。雖然遊戲著重RPG元素，但華麗的FPS動作場面讓整個遊戲的節奏更加緊張刺激。玩家在遊戲中可選擇的武器包括狙擊槍、輕機槍、噴火槍、木樁槍（專門對付吸血鬼）等等，而你的敵人則包括專門獵殺吸血鬼的人類、食屍怪、人狼、敵對吸血種族。



▲吸血鬼原來還是有分許多種族的，圖中即將要被斷頭的女主角就是因為吸了不該吸的血，讓不該變成吸血鬼的人變成吸血鬼，而即將要被斷頭



▲拿到武器千萬不要浪費，看到路人就給他狠狠的敲下去吧，運氣好的話你還可以看到腦漿四溢的畫面。

暴力美學的發揚者

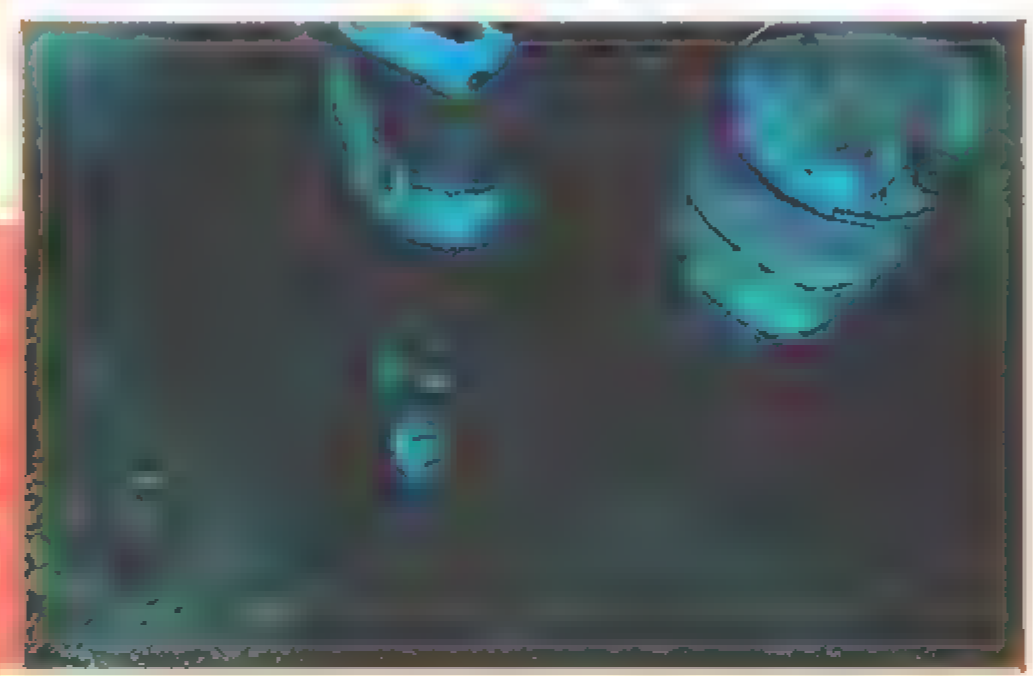


任務的變化性豐富

這款遊戲另一個特點是大多數任務都有多種完成方式，並且可以應用到多方面的技能。你的口才足夠高的話，與NPC的對話中會出現額外的對話選擇，交易技能可以讓你設法與商人討價還價。此外根據你選擇的血族以及性別等各個方面的不同，NPC與你的交談方式也會完全不同。比如一個瘋狂的血族，它的對話字體便是扭曲古怪的。當然在戰鬥方面的設計是讓我覺得最有趣的部分，比起上一類的暴力遊戲，這款遊戲的奇幻路線技能取向更為暴力遊戲定下了一個新的典範。結合了傳統的吸血鬼技能再加上現代武器的運用，讓你可以在獵殺時有更豐富的選擇，熟練度搭配經驗值的設計也頗合乎現在遊戲設計的潮流，例如當你的武器技能越高，你的準星恢復速度越快，槍口上抬越小，移動中射擊更準確。



▲狼族的角色可以招換靈狼出現噬食敵人，不用貼身戰鬥就可以把敵人的身體四分五裂，果然是暴力阿！



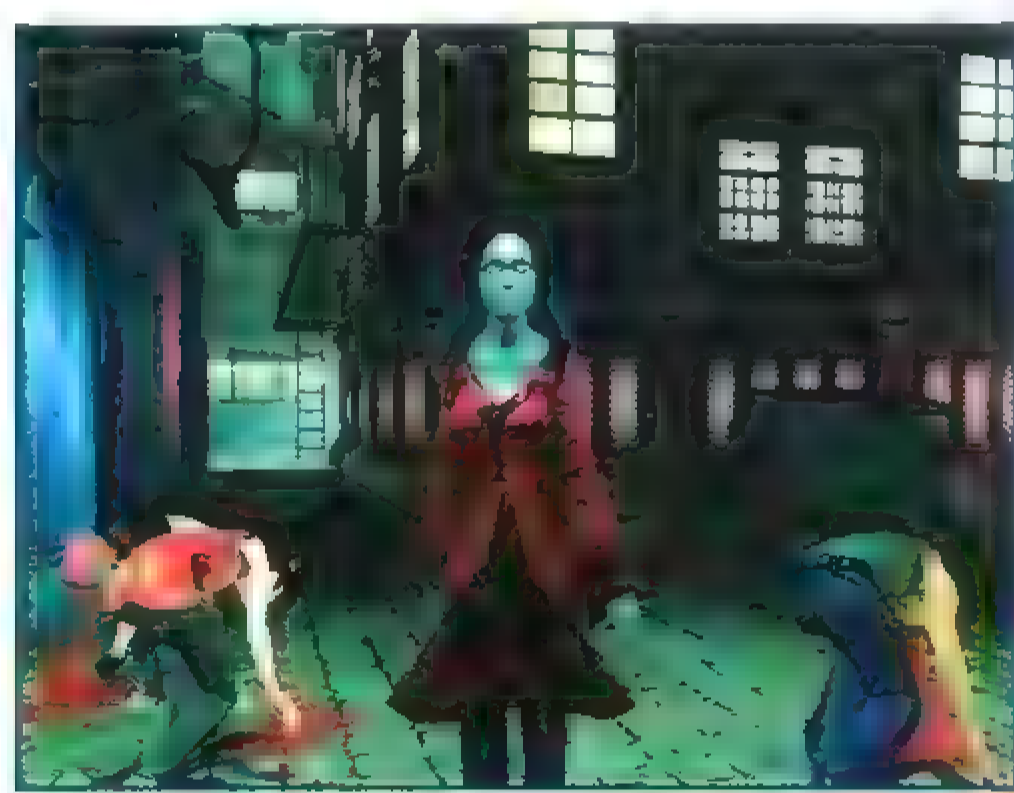
避世屬性

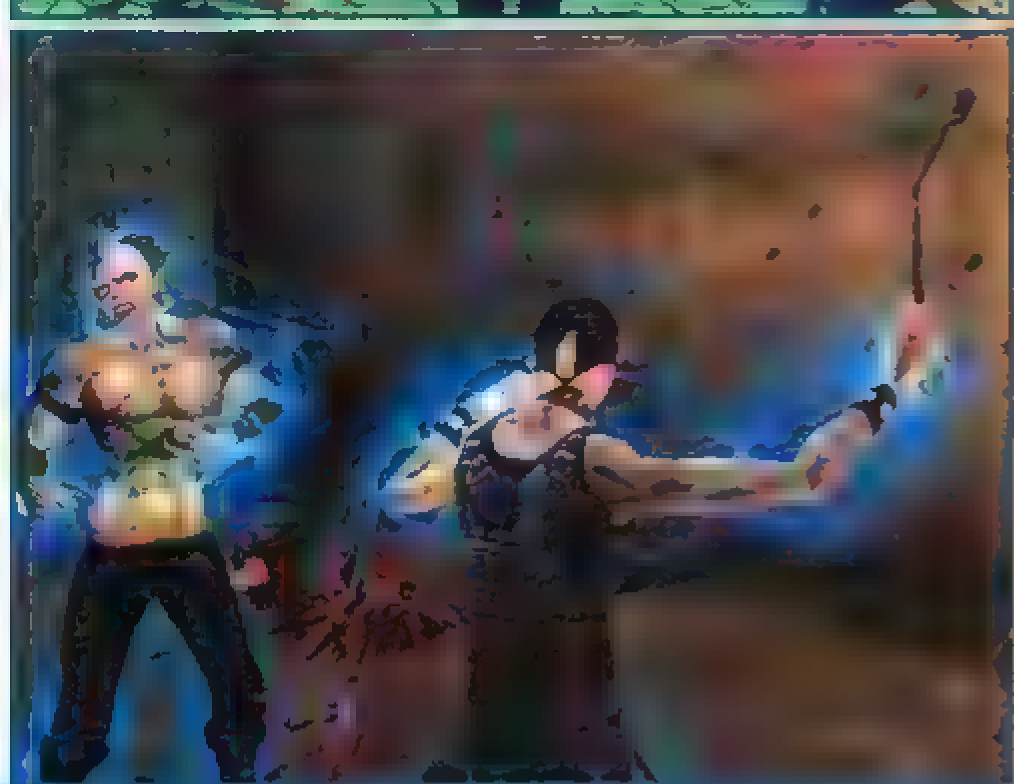
此外遊戲還導入了「避世」這一屬性。在遊戲背景中，神秘的吸血鬼必須在人類面前隱藏自己非自然的一面。假如你過多地暴露自己吸血鬼的身份，可能引來強大獵人的追殺。當然玩家也可以故意把這些敵人吸引過來，但是他們真的是非常難對付的對手。不過這款遊戲會因為選擇錯誤的技能而造成無法進行遊戲，這點倒是讓我覺得美中不足的地方，但是遊戲中有龐大的支線任務讓你先獲得一些經驗值再去做原本做不了的任務。

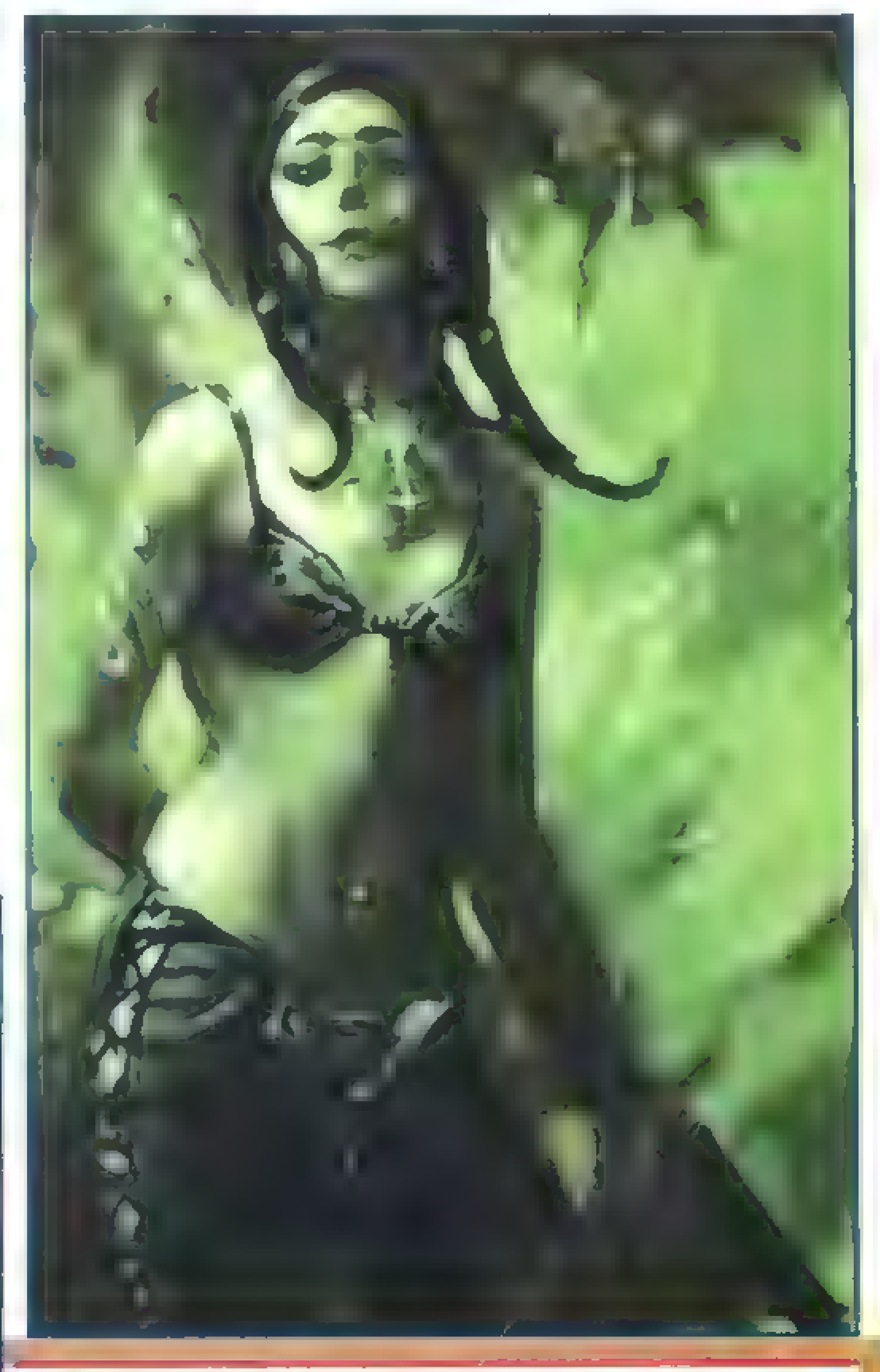
暴力遊戲會誘導玩家誤入歧途嗎？

正視暴力美學而非排斥

當我思索自己為何對暴力類型的遊戲會充滿快感時，我有時候會懷疑是否在內心深處有一種嗜血的衝動存在？才那麼容易沉溺於充滿了暴力的遊戲來發洩這樣的情緒？其實仔細思考就會發現，在進行上述這些暴力遊戲的同時，都會有某種救贖的背後意義存在，不管是倒楣到家的CJ，還是《Manhunt》中想要在極度惡劣環境中求生存的James Earl Cash，暴力的呈現方式或多或少都只是一種為達成某種目的，而不得不採取的一種手段，就像是必要之惡，為的只是回歸原本的平靜而已。當然對於這方面的討論我相信是永遠都沒有一定的答案的，不過回歸到遊戲面上，這些遊戲雖然乍看之下都相當暴力血腥，不過至少他可以讓正常心態的玩家，藉由一些好的管道來發洩並平衡生活中所受的壓力，或是體驗你無法付諸實現的刺激，這樣的作為未必會讓你的精神判斷產生偏差，相反的我反而覺得還是能幫助玩家做正反二面的平衡性思考，當那些憂心忡忡的教育學家和家長們擔心他們的孩子們變成暴力分子，倒不如先讓他們擔心他們的孩子變成了某種已經僵化了的意識形態的犧牲品。個人認為這都是暴力遊戲不該背負的原罪之一







回歸玩遊戲的單純快樂

評遊戲 REVIEW

毀滅戰士3：惡靈轉世

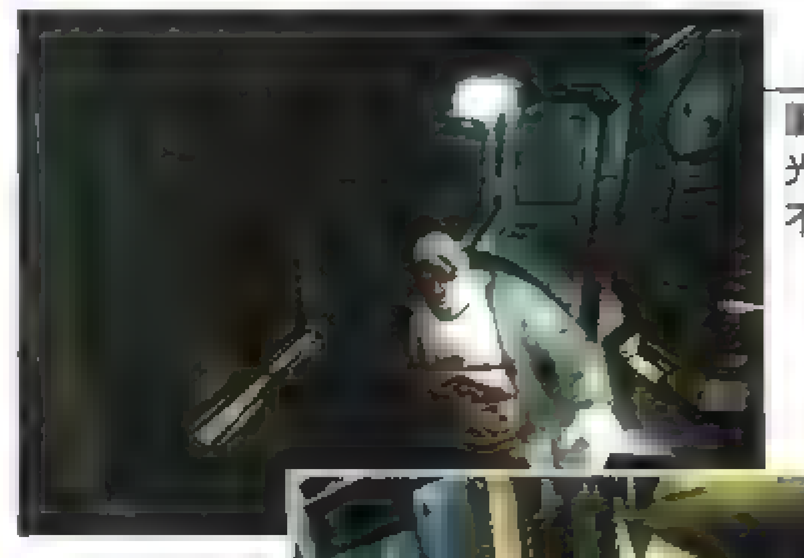
備稿作家	NowShow
製作公司	id Software
代理公司	松崗科技
遊戲類型	第一人稱射擊 FPS
建議售價	NT$ 1080
基本配備	WIN 2000/XP CPU 1.5GHz 384MB RAM 64MB記憶體之顯示卡 2.6GB硬碟空間

■官方網站 http://www.doom3.com/

《DOOM III》讓所有的玩家等了十多年，也和《Quake III Arena》相隔至少四年之久，卻在發售後，不滿三個月的某一天，宣佈將會有資料片的消息，這的確是讓人感到無比的興奮，但等筆者靜下來思考一陣子後，臉上就逐漸形成了一幅錯愕的表情。一款知名遊戲，有很多不讓玩家忘記它的方法，其中發行資料片的省時，有效延續遊戲壽命，是令知名遊戲不致退燒，也讓發行商荷包滿滿的最佳方法。然而在發行商做下這個決定之後，對資料片也有兩種不同定義：打著原本響鐺鐺的名號，能讓玩家多在上頭虛度光陰。雖然不大算大幅翻新，但也能讓玩家不時挖掘到驚喜。無論要誰選擇，都會是後者居多，但遺憾的是，這樣的資料片，可說是寥寥無幾。

John Carmack這次不當家

「在虛擬空間中，經由合乎邏輯的方式組合而形成的一連串的挑戰。」這項遊戲的定義，《DOOM III》不但完美達成，尤其最後那一小段「一連串的挑戰」，更是有著淋漓盡致的發揮。這也讓人明白為什麼在遊戲發售後，可以很快的攻佔銷售排行榜的第一名，並且在擁有了不少的死忠玩家，會期待資料片《惡靈轉世》的問世。身為一款資料片，需要背負著怎麼樣的使命呢？最大的使命當然是讓玩家能輕易掏錢出來購買它，在《DOOM III》擁有極佳口碑的效應下，對其資料片《惡靈轉世》來說，應該是不費吹灰之力就能達到。一款好的資料片，還能維持住遊戲的生命力，讓玩家盡可能多花時間為它待在螢幕前，《惡靈轉世》的總遊戲時間，大概是《DOOM III》的1/3再多上一點，也就意味著你只要花不到10小時的時間，就能全破遊戲。那麼，強化多人連線模式如何呢？如果所謂的強化，只是將原先4人的連線，擴充至最高8人，那麼現在許多朝32人，甚至64人的大型連線模式邁進的遊戲又該怎麼說？只停留在8人的連線，真的能迎合玩家的胃口嗎？而且不要忘記，在1993年推出的《DOOM》，就擁有數據機和區域網路的4人點對點連線模式，在當時能擁有這樣連線技術的遊戲，可說除了id Software外，少有幾間公司能辦到，然而時光飛逝，今天任何一款遊戲若是缺乏了連線功能，那將會是落伍，並且很快被市場所淘汰。《惡靈轉世》雖然仍維持住基本連線的功能，但並沒有在技術上作出刷新，應驗了不進則退這句話，如果你跟筆者辯駁說有技術難以突破的窘境，那筆者則告訴你，對id Software來說，對John Carmack來說，技術並不是太大的問題。



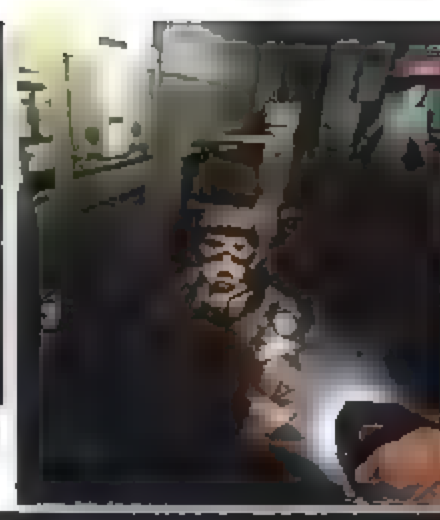
[illegible]的陰暗光影，仍然不變。

仔細觀看士兵，會發現不只有一種造型。

少了能讓恐怖感油然而生的血液能量

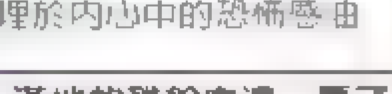
《DOOM III》引以為傲的繪圖技術，在《惡靈轉世》中完整的保留下來，這好聽的說法同時也意味著，畫面上並沒有引用新的技術或太大突破，筆者並不想針對繪圖技術多加著墨或批評，原因在於這和連線技術並不一樣，連線技術關乎是遊戲性的層面，是能大幅改善的部分，是可為而不為。而就資料片來講，畫面保持著原有的水準，不致低落或出現瑕疵，其實就已經足夠，況且現在仍有不少電腦沒辦法流暢的執行在中等畫面模式下，更罔論將所有特效全打開的高等畫面模式，要等硬體追上《DOOM III》的引擎，或許又是好幾個月後的事情了。《DOOM III》中為遊戲恐怖氣氛注入血液能量，低沉迴盪的詭譎音樂，以及由無線電內不時傳遞而來的哀嚎聲和類似嬰兒的叫喊，都紮實的讓玩家心跳不規律地擾動，但來到《惡靈轉世》卻又成了另一回事，驚悚詭異成份大幅降低，有一半要歸咎於音效搭配不當，以往同胞們慘絕悽慄的呼喊已不復見，取而代之的是惡魔的咆嘯，並不是說這樣的做法不好，而是當聲音迴繞在耳際，眼前卻空無一物時，那股深埋於內心中的恐怖感由然而生，是當你看見了，再聽到聲音，所無可媲擬的。■





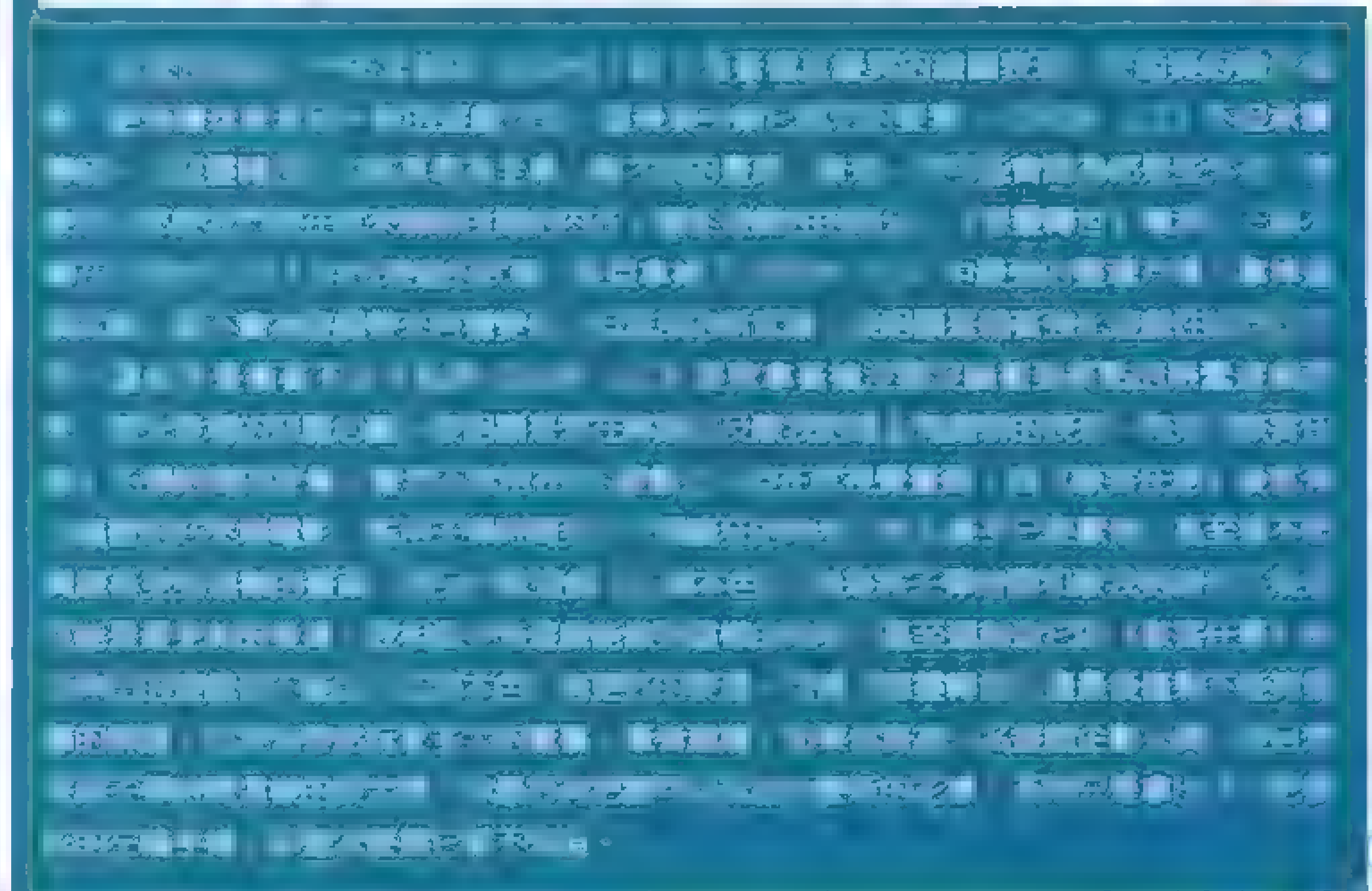
■這次小遊戲又多了不同的花樣。

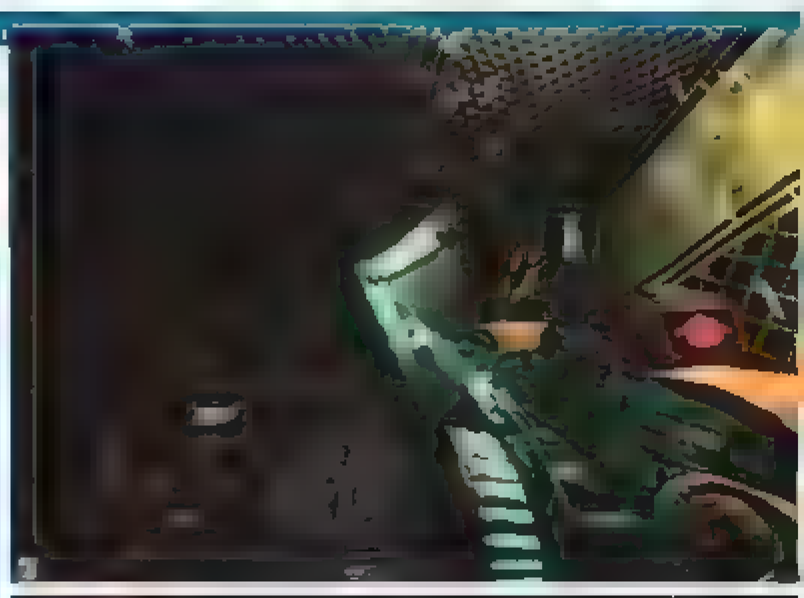


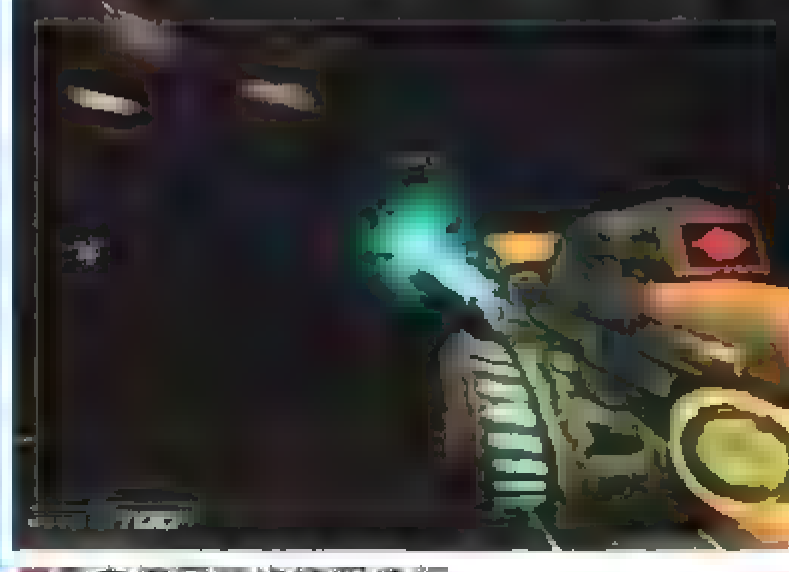


滿地的殘餘血漬，看了讓人渾身都不舒服。

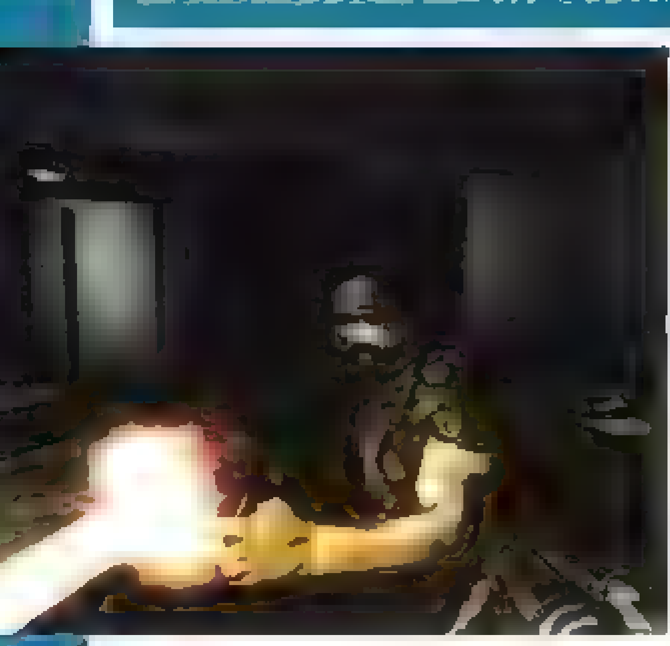
《惡靈轉世》將原作成功要素奉為圭臬



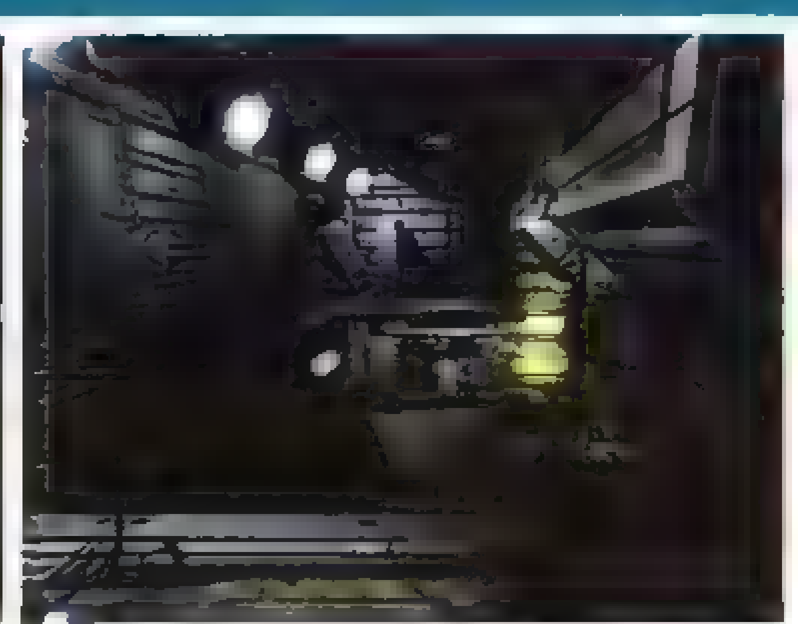




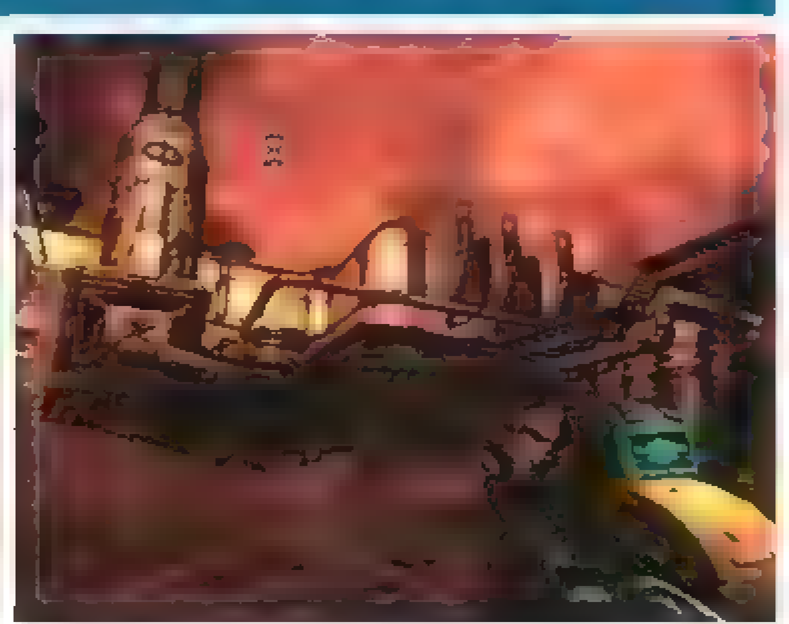
■重力槍同時也能吸住怪物的攻擊



■劇烈流暢的敵我對峙，是《DOOM》的最大賣點。



■雖然增添了不少神秘元素，但室內的金屬感依舊濃厚。



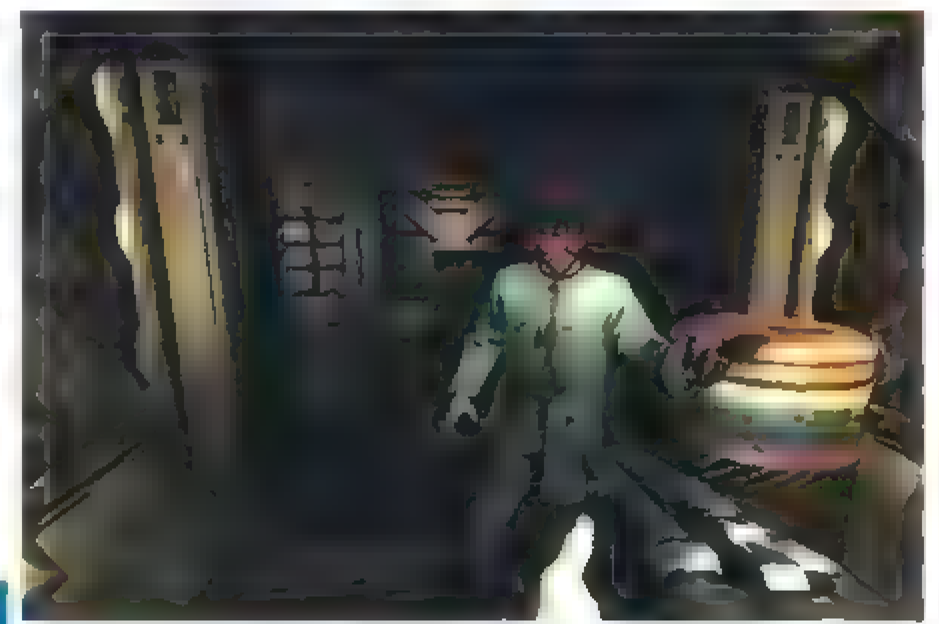
■室外空間不是賣點，玩家能見到的機會也不多。

老早就在《戰慄時空2》裡看過的重力槍？

在遊戲裡講求物理特性，並以武器作其發揮的，恐怕也只有近一兩年內的遊戲才能辦到，早年的遊戲幾乎沒有物理特性可言，更別說要藉此增加遊戲性，這決定權落在硬體的負荷，以及程式設計的瓶頸，單就物理引擎來講，歐美少說有五間以上的公司在專門研發這類引擎，並且歷時了相當久的時間，才有可能真正應用於大幅互動的武器上，因此在這時候有了成果，並不讓人感到意外。但對於《DOOM III》裡頭重力槍這把武器，不得不替它感到惋惜，原因是這把武器在登場前就已失去先機，玩家已經在《戰慄時空2》裡頭見到幾乎是一樣的武器，而且有著非常了頭的發揮。為此，筆者不得不替《DOOM III》裡頭重力槍平反一下，比較起筆者甚至不太想給它任何篇幅的雙管散彈槍，這把武器除了提供爽快的暴力感外，幾乎不會負擔任何實質上的意義。重力槍卻是改變了玩家在《惡靈轉世》裡頭的戰鬥策略性，《戰慄時空2》裡的重力槍，大部分used在解謎上，幾乎八成以上的謎題都是由關卡設計師，依照重力槍的特性，量身打造而成，因此它在戰鬥上的應用便十分有限。《惡靈轉世》則是相反，重力槍的出現，主要是想讓玩家改變戰鬥時的節奏和習慣，甚至出現了很多非得用重力槍戰鬥不可的情形，如果你不想用這把武器，那你就有可能將自己陷入彈藥不足的窘境中。《戰慄時空2》和《DOOM III》雖然都讓你不得不拿著這把武器去幫助你過關，而不完全是用了這把武器，玩起來會比較有趣，但兩者對於重力槍和關卡設計間的詮釋，卻有很大的不同，其中《DOOM III》更為接近筆者e述所言「用這把武器，或許玩起來會比較有趣」。

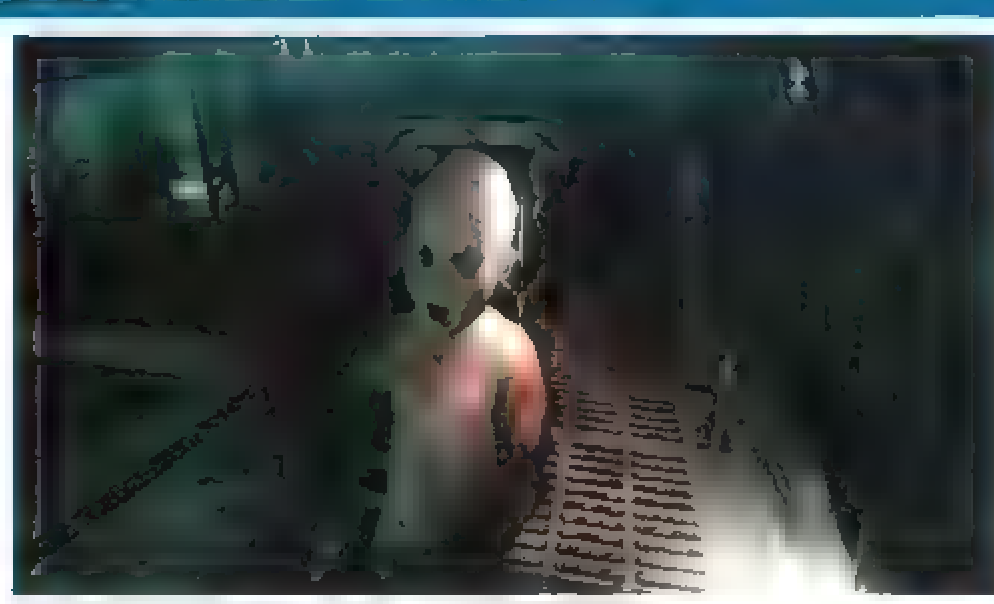


■新武器「惡魔心臟」，可惜沒有太大發揮

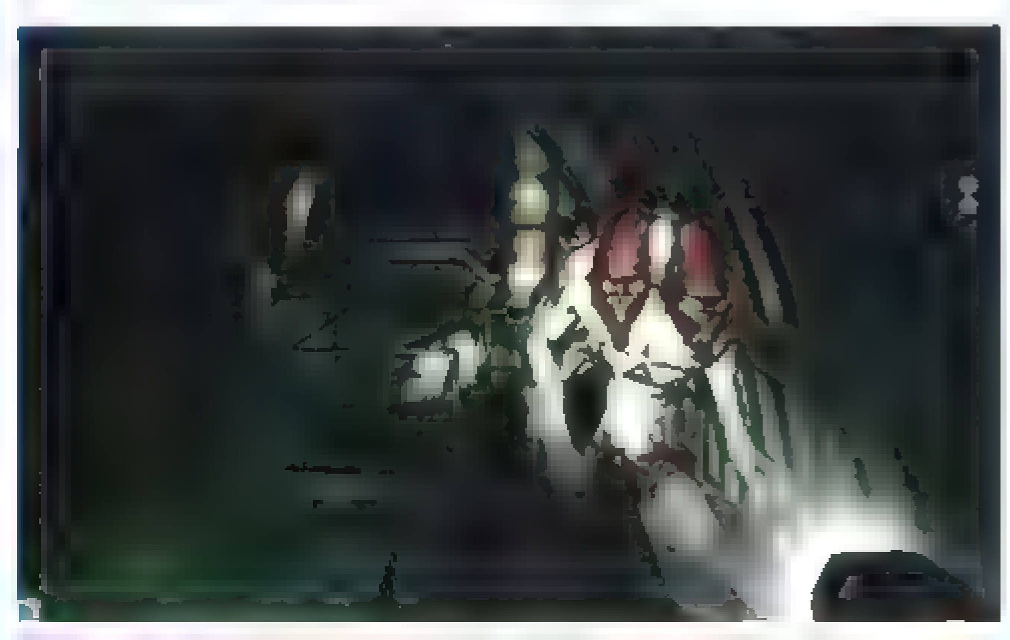


■怪物的種類增加後，驚悚程度大幅提升。

真的有好玩到得為《惡靈轉世》更換硬體嗎？



■污染水道的怪物造型，十分詭譎異常。



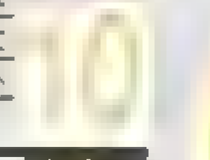
■獨特的怪物造型，多少帶有些《變蠅人》的味道。

在《DOOM III》的試評中，筆者曾經提到，以《DOOM III》劃世代，且強而有力的引擎，搞不好可以替逐漸委靡不振的FPS遊戲注入一股新血，無奈，這樣的效應並沒有如預期發揮作用，《DOOM III》的引擎，的確可能為遊戲帶來些許創新、超乎預期、多變的可能性，然而在《DOOM III》我們沒有見到，在《惡靈轉世》中也同樣令人失望。怎麼了，難道John Carmark真的廉頗老矣，無法再次帶領遊戲界，產生一股足以形成潮流趨勢，讓遊戲人蔚為仿傚的熾熱風潮嗎？《DOOM III》發售前，很多硬體評論家都預估，《DOOM III》將引領著一股新的硬體升級趨勢，很多玩家可能會為了玩《DOOM III》而更換目前的電腦配備，單就「為了玩《DOOM III》而更換目前的電腦配備」來說，推論無疑是正確的，然而真的有很多玩家這樣做嗎？答案可能是否定。筆者的朋友即是一個例子，他跑《DOOM III》的每秒FPS數不超過10，但他選擇是放棄玩這款遊戲，並不是去更換自己的硬體設備，金錢當然是考量因素之一，但最重要在於「《DOOM III》的確好玩，但並沒有好玩到能讓他單為了這款遊戲而去更換電腦配備」。《DOOM III》的畫面表現的確很犀利，但如果單單是求畫面能令人震撼到張口結舌的地步，還有很多遊戲引擎可以與其媲美，甚至還有更令人震撼、更節省時間的好萊塢電影，筆者有半打以上的同學都較傾向於這樣的選擇。而遊戲與其他媒體最大的不同就在於互動性，以及它所能提供其他類型的娛樂所無法提供的「極度誇張，而且逼真的娛樂性」。



畫面指數 10

繪圖、聲光效果依舊是一流，不過畫質方面[illegible]，但對主要電腦配備的要求[illegible]特質，才能在最高特效的情況下[illegible]



操控指數 10

[illegible]只要玩過第一人稱射擊遊戲，就能很快上手，[illegible]



音效指數 8

音樂、音效並沒有變化不大，大部分沿用原有的音樂，爆破聲響不夠震撼，這點略為可惜。



內容指數 8

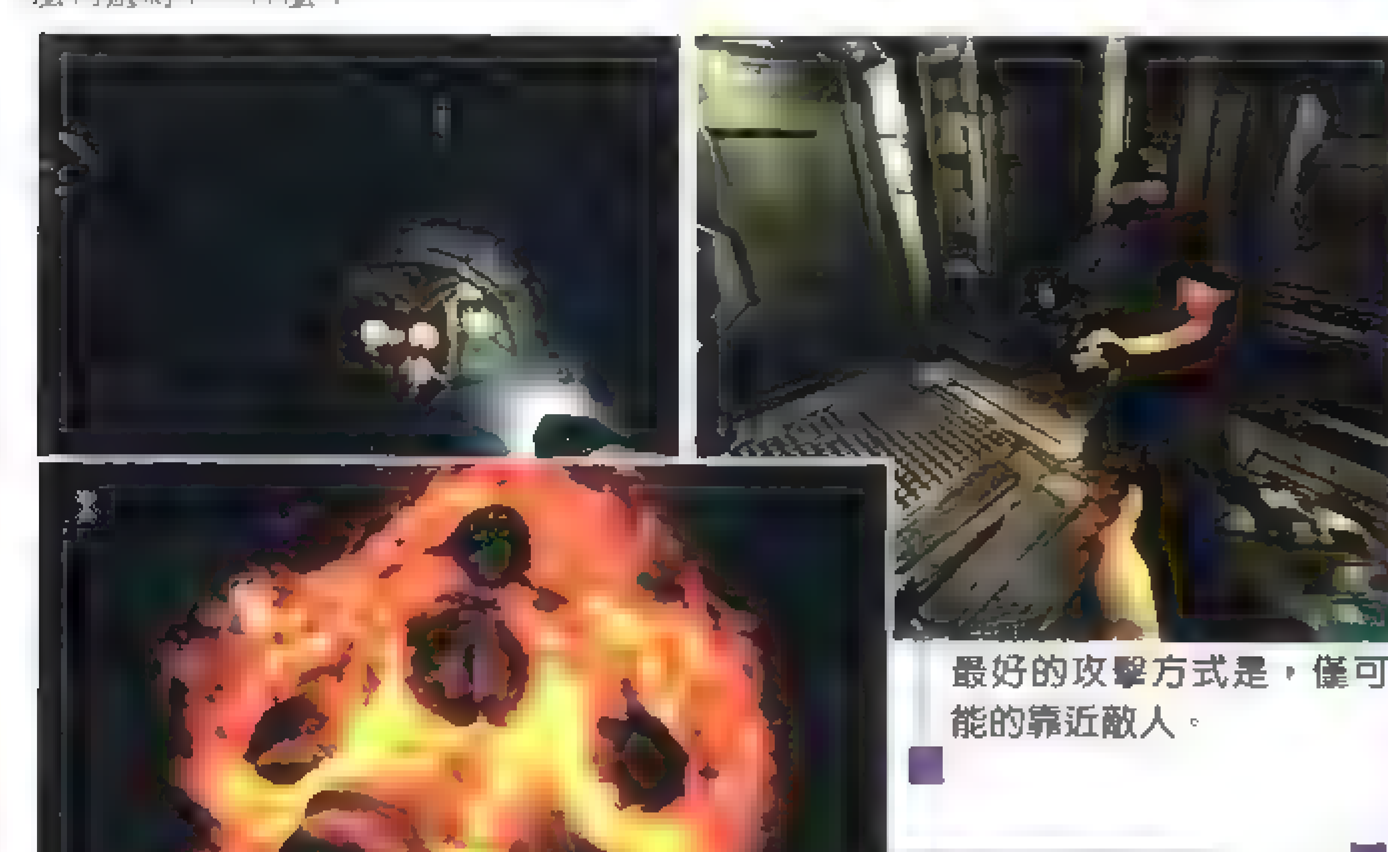
[illegible]

平均指數 9

將玩家包裹在詭譎無比的氣氛，搭配毫無冷場的關卡設計，無疑是款成功的資料片典範

若少了《DOOM III》的名號還剩下什麼？

上述的這些《惡靈轉世》都有，而且做得也很不錯。但這些都是五年前、甚至十年前就已經提出的理論，如果一款想引領潮流的作品僅僅只是具備這些條件，那麼絕對是不足的，因為《DOOM》曾經是那樣的不凡，因此我們必須要以更高標準的眼光來看待這款遊戲，關於劇情的深入技術、角色的成長歷程、獨特的思考邏輯概念，這些或許是未來的趨勢及潮流，遊戲裡全部沒有，有的只是一個莽夫，從一個十分老舊的故事開始，結束在一場大型殺戮之後。你說頭頂上的恐怖感還不就是能引以為傲的技術嗎？挾著優異的繪圖引擎和對於光源的巧妙應用，的確在《DOOM III》裡營造出了堪稱不俗的恐怖氛圍，但筆者反過來問你，在經歷過《DOOM III》之後，你真的認為《惡靈轉世》能讓你嚇到嗎？換個角度來想，我們的確無法要求只是身為一款《DOOM III》的資料片，就必須負擔起時代的進步與突出，但這也足以說明《DOOM III》為何無法再次引領風潮，《惡靈轉世》並沒有退步，各層面都顯示出縱使少了John的親自操刀，依然會擁有不錯的水準，但是相對於那股John曾掌握住的「流行趨勢」，如今卻反應在他的作品，似乎正逐漸消散當中。說真的，《惡靈轉世》只是試圖想將《DOOM III》冷卻的話題給炒熱，再一次將玩家丟到火星地獄裡，順便將幾把也許早在《DOOM III》製作時，就已經規劃好的武器交給我們，去體驗可能已經感到疲乏的戰慄恐懼，可能已經厭倦的緊張氣氛。身為一名遊戲測試評論人員，筆者實在不知道該如何形容，這個好玩但缺乏驚喜的資料片，筆者建議你去玩它，你應該會覺得很好玩，但在你全破之後，若感到空虛厭倦，那也不要後悔你玩了它，因為它已經提供了你直接的滿足感，如果你是一名對遊戲抱持期待，甚至希望它能給予你某種程度上的啟發，而不僅僅只是炒冷飯的玩家，那也建議你去嘗試一下《惡靈轉世》，之後再去思考，若沒有掛著《DOOM III》的名號，那麼它還剩下些什麼？



最好的攻擊方式是，儘可能的靠近敵人。

《惡靈轉世》中屬一屬二，難纏的怪物。



上手指南

1. 假如你想順利使用重力槍，那就記得與所有怪物都保持距離
2. 彈藥不足？設法用重力槍對付所有地獄召喚出來的怪物
3. 隨時拿著重力槍，當遇到普通士兵的時候，設法尋找掩護邊換武器
4. 惡魔之心應該如何補充能量呢？試著在泛著紅光的屍體旁，按下0拿出心臟吧！

相似遊戲推薦



評遊戲

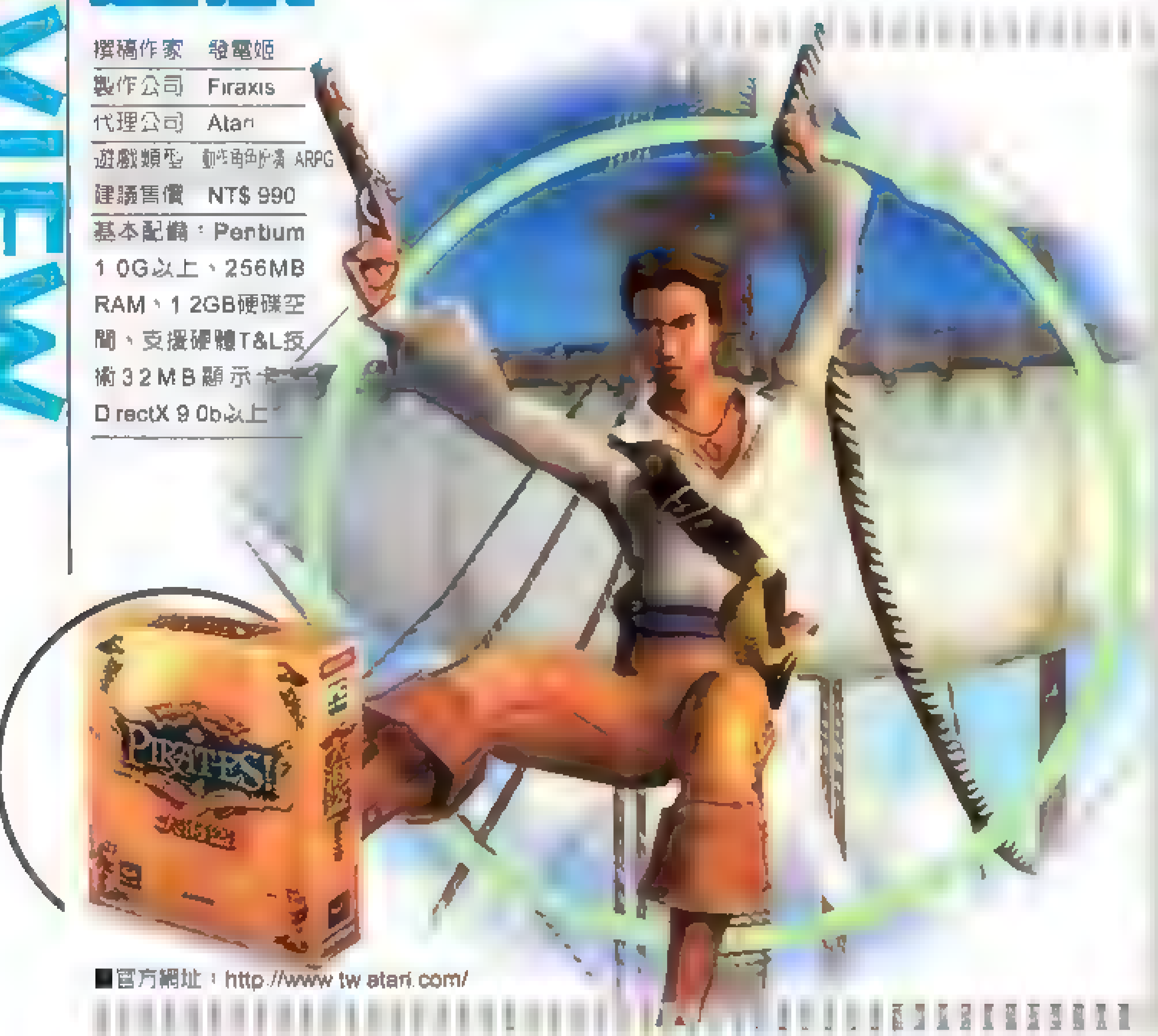
毀滅戰士3：惡靈轉世

REVIEW

評 遊戲

Sid Meier`s大海盜

撰稿作家 發電姬
製作公司 Firaxis
代理公司 Atari
遊戲類型 動作角色扮演 ARPG
建議售價 NT$ 990
基本配備：Pentium 1.0G以上、256MB RAM、1.2GB硬碟空間、支援硬體T&L技術32MB顯示卡、DirectX 9.0b以上



■官方網址：http://www.tw.atari.com/

時間回到八〇年代，Sid Meier因為對傳統「殺怪→獲得經驗值」的角色扮演遊戲和「走進房間→撿棒子」的冒險遊戲感到不滿意，於是決心以自己的方式製作一款以刺激、羅曼史、劇情起伏…等等為焦點，不強制玩家反覆殺戮同種怪物的冒險角色扮演遊戲。因此，「海盜」便雀屏中選為主題，誕生了《Sid Meier's Pirates!》這款備受好評的遊戲。美國著名遊戲雜誌作家Rusel DeMaria甚至讚道：「《大海盜！》是有史以來最棒的遊戲之一，而且或許是融合了策略、角色扮演和動作等要素的最佳範例。任何沒玩過的人，都應該要試試看！」如今時隔將近二十年，Sid Meier以現下的技術力再次打造這個遊戲主題，是否能如前作一樣讓人沉迷其中？或者，只是舊酒新瓶，不值一顧呢？

以十七世紀航海時代為背景

故事發生在十七世紀的歐洲，一個擁有商船的家族。他們正興奮地舉辦慶祝晚宴，因為明日船隊歸來後，將可一舉還清多年來拖欠某它邦候爵的債務。不料，當大夥兒酒酣耳熱之際，卻傳來艦隊失蹤的噩耗。於是，他們的財產遭到扣押。並且，一家人除年少的兒子機警逃出外，其餘都被轉賣到各地當奴隸。時間咻一下地過去，少年長成十八歲的青年。為尋找失散的家人、重振家族的榮耀，他決定以水手做為起點，邁開生命的旅程—玩家在遊戲中就是扮演這位青年。在為角色命名，設定遊戲難度、人物專長和遊戲年代後，可選擇跟隨英國、法國、荷蘭或西班牙籍的船長出航。接下來遊戲會再播放一段動畫：因為不滿船長的高壓式管理，在一連串衝突下，終於引發船員叛變。主角在這場混亂中制伏船長，被眾人擁立為新任船長。由主角所率領的船隻遂航行於加勒比海…。



尋找失蹤的親人是遊戲任務之一。

以加勒比海冒險活動為內容

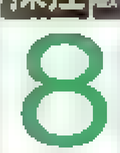
當船隻停泊於港口時，玩家可執行的事情包括：拜訪總督、進入酒館、與商人交易和找造船工等等。總督可以頒發「擄奪敵國商船許可證」，這使你成為該國許可的海盜私掠船，如果你攻擊他們的敵人，該國便會賜予晉升的獎賞。再者，他們也可能託付你政治或軍事方面的任務。在與總督建立良好關係後，他們甚或將女兒介紹給你，邀請你參加舞會。要追求她們，必須發揮高超的舞技以贏得芳心。有趣的是，這些總督女兒的相貌各有所別，想找到心目中的理想佳人，勢必得在各地好好周遊獵豔！酒館是打探消息、雇用船員和購買寶物、藏寶圖的地方。商人可提供航行中所需要的食物、大砲和貿易用的奢侈品、貨品、香料、糖、煙草。找造船工是為修理或改造升級船隻，同時也可將多餘的船隻賣給他。除卻這些位置固定的港都外，遊戲還安排了殖民地、耶穌傳教會、海盜避風港、印地安村莊等可以敲門的地點，這些地方的位置會隨著每次開始新遊戲而不同，以免玩家覺得地圖一成不變。在這些地點能從事的活動與一般港口相差無多，比較有別的是海盜避風港和印地安村莊。玩家倘若想使壞，可煽動他們去攻打鄰近城市。

待一切準備就緒，就可出海遊歷。在茫茫大海上，玩家所指揮的船隊可能遭遇各國的軍艦、商船或私掠船，還有海盜私掠船和印地安獨木舟。玩家或因承接任務，或想搶劫他人，可隨自己意志抉擇是否攻擊他們。一旦展開作戰，遊戲會切換成海戰畫



人物造型、船艦設計和各種場景都頗能顯示遊戲特色，但戰鬥和決鬥場面尤其讓人熱血沸騰

畫面指數 8.5



操控容易，快速上手，雖然遊戲建議少鍵盤操控，但玩家會發現可順暢進行遊戲

操控指數 8



背景音樂和各種音效能配合主題營造氣氛，可惜對話沒有搭配語音。

音效指數 8

新鮮有趣的事件活動令人驚艷，但長時間遊戲後，難免出現反覆。

內容指數 8

平均指數 8

開放性的遊戲目標，讓玩家充分享受自由，體驗無拘無束的海盜生涯，值得一試！

面，雙方即利用砲彈進行攻防。不過，聰明的海盜都知道若將船打沉，船上載運的黃金和物資也會跟著陪葬大海，所以最好是直接逼近敵艦，登船靠劍術和對方船長決勝負。如此一來獲勝後，非但敵方的船員或擁有特殊專長的木匠、縫帆工、廚師、外科醫生⋯等船員可能投效己方，還能得到該船艦。除海上與海盜的活動外，海盜們也免不了要深入內地，這通常是為了尋找寶藏或失蹤的家人，以及攻城掠地。

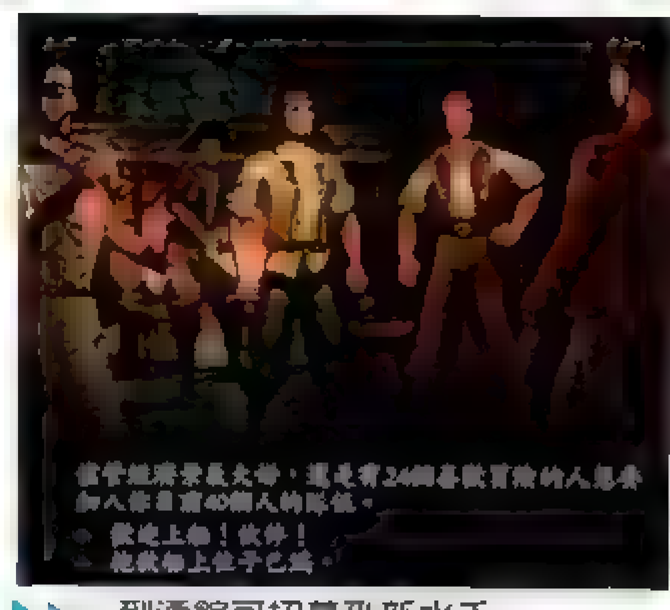
攻打城市時，遊戲會切換成陸戰畫面，玩家只要使手下抵達城邊，再與守衛隊長對決，即可攻克城池。但假使行動失敗，好運的話，能夠逃回船上療傷止痛，失手被捕，則免不了要進監服刑。這時候，必須設法越獄，逃到城外了！遊戲會變成像動作遊戲一般，玩家要時而緩慢潛行，時而快步奔跑，有時又要翻越籬笆或藏匿起來，乃至擊昏守衛，總之就是盡快找到接應的同伴，這樣才能重獲自由之身。







決鬥勝負全憑舞刀弄劍的本事。



到酒館可招募到新水手。

上手指南

❶請閱讀使用手冊或遊戲中的海盜百科，即可掌握遊戲要訣。

❷大膽嘗試各種玩法，自行設定不同的目標，較能享受遊戲樂趣。

高自由度的遊戲設定

這是一款自由度極高的遊戲，它並不給予明確的遊戲目標，而是設計各種不同的事件活動，讓玩家悠遊其間。可以自稱海盜為己任，見一艘打一艘，來兩艘打一雙，也能以經商貿易為職志，建立自己的商船大隊，或是致力航海探險，以發掘寶藏、找尋失落之都為樂，抑或追求爵位和名望，嘗試讓某國統治所有城市，全憑玩家作主！唯一的限制是玩家著手遊戲後，遊戲時間會不停流逝，主角也會逐漸變老，隨著年齡增長，他的反應會變慢，擊劍也會失去準頭。儘管如此，玩家還是可自行決定是否讓人物退休，若是堅持硬〈一ㄥ〉下去，老化的身體機能將使遊戲難度愈來愈高。

重溫大航海之夢吧！

當年玩過這款遊戲的玩家，在台灣應該為數不多，然而，玩過《大航海時代》系列作的玩家，可就難計其數，對這些玩家來說，他們不難找出兩遊戲間的相似處，也很快能指出兩者共同的缺點。儘管遊戲自由度高，玩家能自行發揮想像力，訂定各種遊戲目標，但一開頭新鮮有趣的各種事件活動，在長時間遊戲後，難免淪為海戰、決鬥、跳舞等內容的反覆，大大削弱遊戲的趣味性。另外，本作亦不乏一些不盡合理的缺失，諸如：官爵晉級太過容易、海戰用的砲彈打不完、無法決定召募水手的人數等等。雖然可以改進，但對遊戲的可玩性影響不大。整體來說，《Sid Meier's大海盜》不設定遊戲目標，讓玩家自由玩樂的作法，依然引人入勝，沒玩過這類遊戲的玩家，理該一試！就算玩過《大航海時代》系列作的玩家，也可藉本作重溫大航海之夢！

相似遊戲推薦

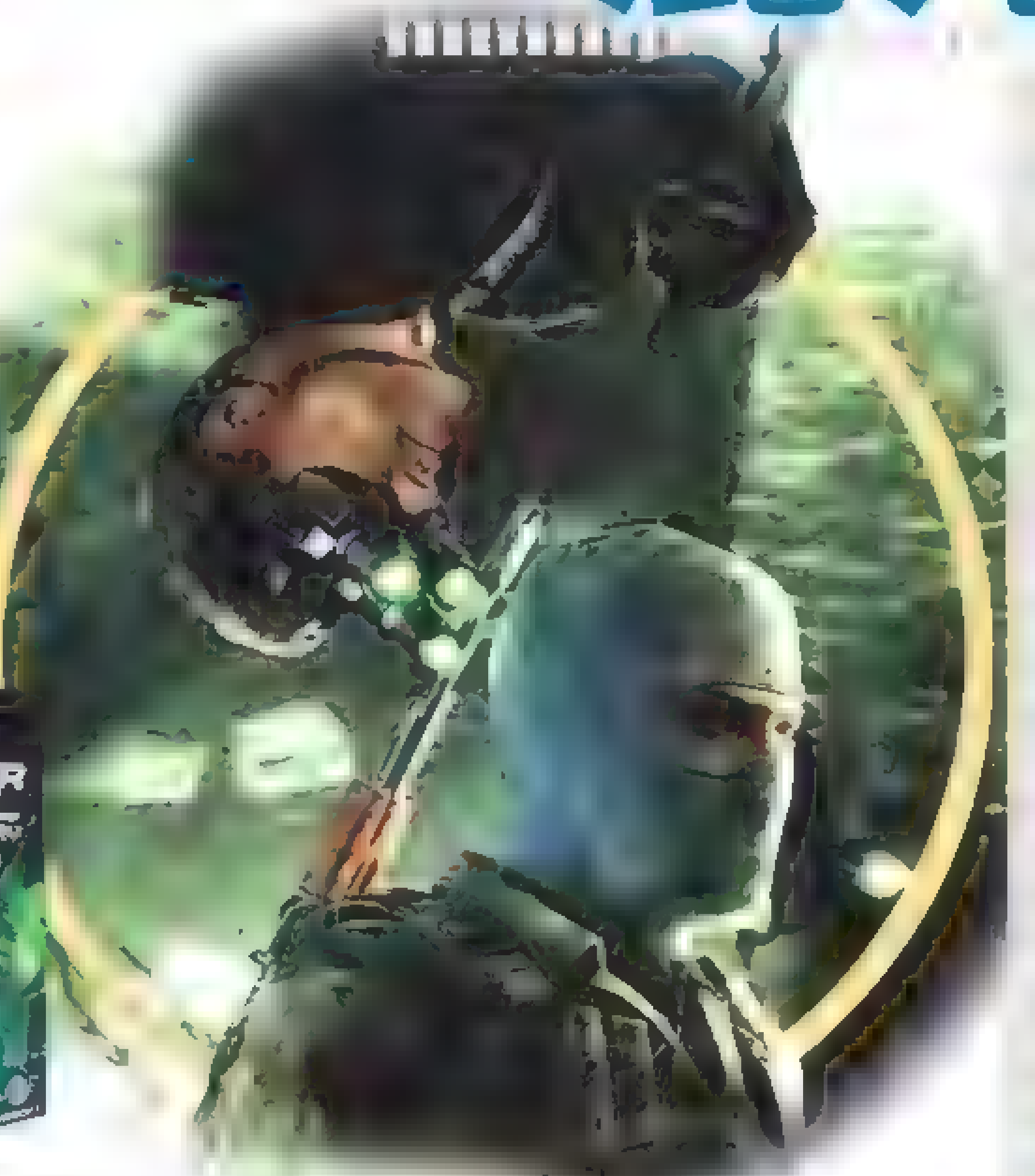


[illegible]

間諜遊戲3：混沌理論

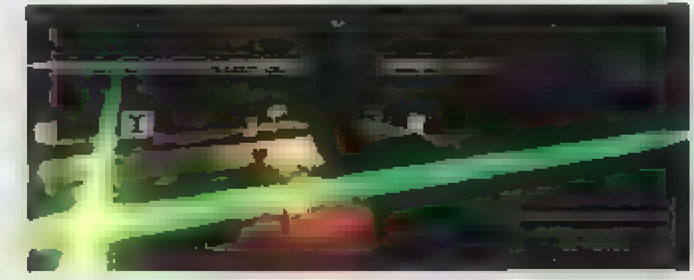
撰稿作家	NowShow
製作公司	Ubisoft
代理公司	松崗科技
遊戲類型	動作(ACT)
建議售價	NT$ 1180

基本配備：
Win 2000 XP、CPU 1.4GHz、256MB RAM、64MB記憶體之顯示卡、4GB硬碟空間



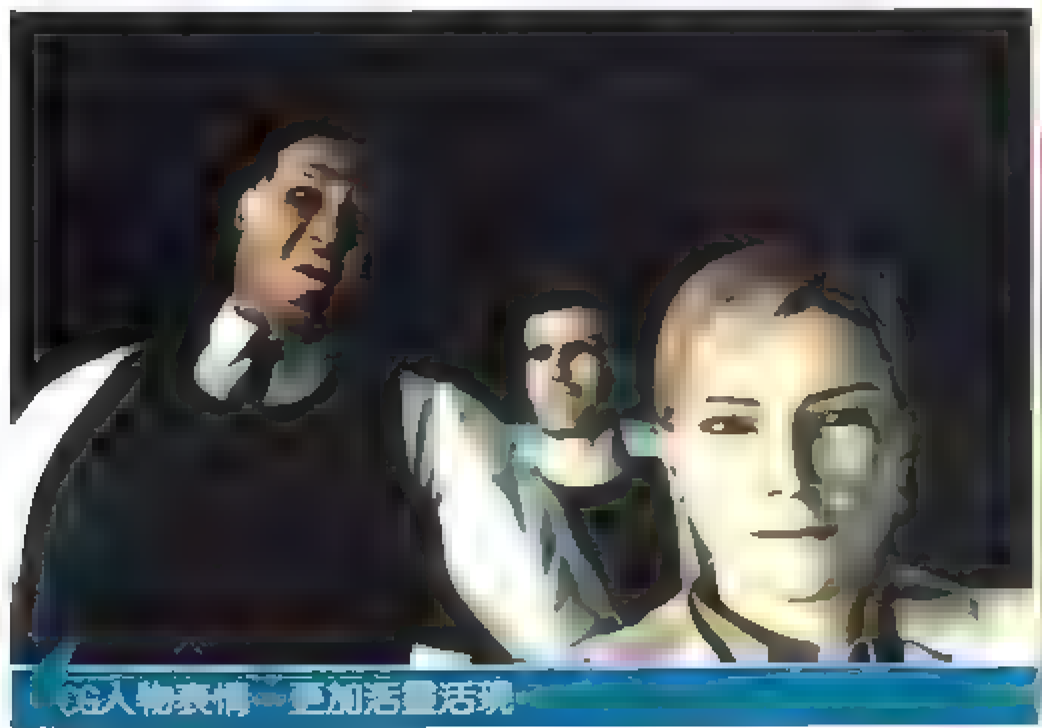
■官方網址：http://www.splintercell.com/uk/

1997年的E3和秋季東京電玩展，日商Konami各在美日兩地，投下一顆震撼彈，能大幅讓參展媒體爭相報導，並令玩家引頸期盼的，便是由小島秀夫所領軍製作，改變日後動作遊戲風貌的《潛龍諜影》。《潛龍諜影》帶來顛覆以往的規避戰鬥理念，打開了諜報遊戲的新紀元，並成為一項甚具風格的獨特要素，更讓之後的動作遊戲，多少都得增添這項濃厚諜報風味的佐料，來讓增強玩家的刺激感官。然而，不少遊戲只是抓住這項概念的皮毛，未能妥善加以運用，因此鮮少能撼動的了《潛龍諜影》厚實基礎下所奠定的地位。



當間諜遊戲對上潛龍諜影

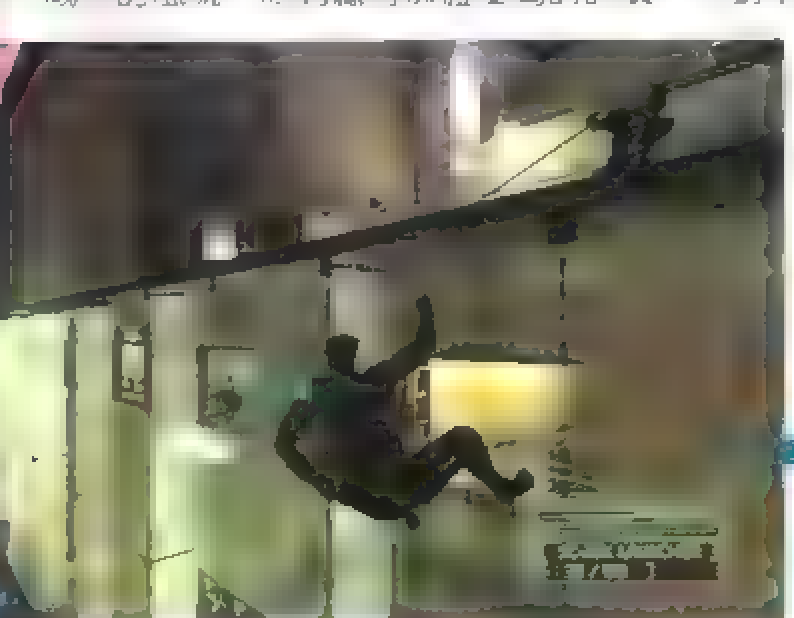
在歐美，《潛龍諜影》也擁有為數龐大的愛好者，銷售熱切情況，甚至不亞於誕生地—日本，也因此Konami相當重視北美市場，並於策略上作調整，使當地玩家能最先體驗到《潛龍諜影2》的魅力。然而，諜報遊戲的母題，始終圍繞在歐美軍事背景打轉，美國並不乏對此熟悉的專家，其中湯姆．克蘭西更擁有嫻熟歷史背景、縝密邏輯思考，並早已是享譽全球的知名軍事小說家，因此《潛龍諜影2》專美於前的榮景，很快地就被Ubisoft挾湯姆．克蘭西迷人魅力，製作出的《間諜遊戲》給打破。



3D人物表情更加活靈活現

連小島秀夫都對間諜遊戲讚不絕口

湯姆在《間諜遊戲》內擔任的角色，不但兼具毛利元貞在《潛龍諜影》中的軍事武器顧問，更貼近監督角色，鑒於他一向對世局擁有敏銳洞察力，並對人性掌握及情節描述，擁有能使其膾炙人口的刻畫技巧，因此更確保了《間諜遊戲》在故事豐富與人物層次上，將有不俗表現。《間諜遊戲》發售之初，部分媒體仍抱持觀望態度，某種程度上，那時候諜報遊戲《潛龍諜影》依然火紅，當小島秀夫玩過《間諜遊戲》後，表示裡頭確實有不少《潛龍諜影》沒有做出來的點子，這時《間諜遊戲》已在靜默當中悄然昇華—二代《潘朵拉計畫》，由Ubisoft上海分公司製作，於一年後問世，遊戲在各方面都有長足進步，並順利跳脫一代不成熟的樣貌，順利贏得媒體極高的評價。不到半年，《混沌理論》於E3發表，奪下包括最佳電腦遊戲（Best PC Game）的一項大獎，榮光自是不言而喻。



[illegible]

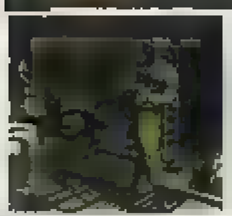




畫面指數 10
在新版Unreal Engine 2繪畫引擎的環境下，特效提升人物模型、光影層次，更顯戰場更加真實，美術畫面品質，可說到一個極至完美的境界



操控指數 10
新增了不少多樣的按鍵，雖然鍵盤操控繁多了些，有了新的操作，玩家只要經過一段時間的練習，便能輕易上手。



音效指數 10
依然維持前作高水準的音響效果，適時搭配緊張的旋律，更使潛入刺激感攀至頂點



內容指數 10
豐富大量的關卡，在設計上頗具巧思，玩家會有一種無窮盡的滿足感，過程中潛入行動為大宗，但玩家卻不會感到無聊

平均指數 10

扎實的關卡內容，精采的潛入行動，難以掩飾的緊張情緒，本遊戲絕對是款能讓玩家手心冒汗的諜報動作遊戲

你必須想辦法跟美國佬溝通

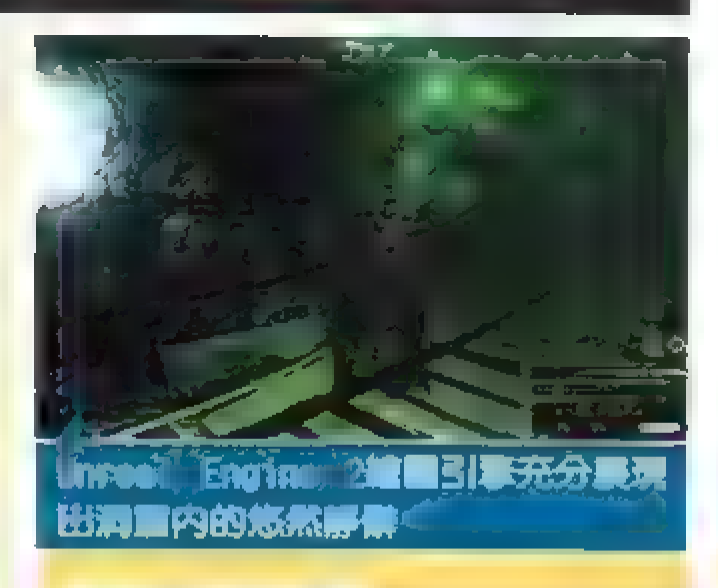
網路遊戲對歐美地區的衝擊程度不若亞洲方面來得劇烈，但其製作廠商也未小看這股趨勢潮流，早在Blizzard旗下的數款遊戲中，就能讓玩家感受到單人關卡只是單機遊戲的一部分。小島秀夫說他們曾規劃過《潛龍諜影》的多人連線部分，當時很多人狐疑諜報遊戲所側重的隱匿、潛入，是否將拉緩遊戲緊湊步調，受限於遊樂器網路能力的因素，這個答案，最早是《潘朵拉計畫》解給玩家的，而多人遊戲中張力頗具的敵我對峙，甚於難度最高電腦A.I.，使網路上對自己潛入能力，信心十足的玩家都想一同較量。如果《潘朵拉計畫》是給玩家一個多人連線的解答，那麼《混沌理論》便是重塑多人連線，給予嶄新風貌者。連線首次涵蓋對決模式以及合作過關，對決模式尚細分為劇情模式(Scenario)、奪取碟片模式(Disk Hunt)、死亡對決模式(Deathmatch)，《混沌理論》新添不少獨特的動作，更使其戰術層面能有更廣闊的應用。合作過關是讓多名玩家，一同潛入單一關卡，這無疑挑戰了玩家間的默契及協調程度，雖蘊含了單人無法體會的樂趣，但PC版本不同於遊樂器版，可以多人分割的模式進行，當你在網路上遇上美國佬，那能否順利溝通將是影響你們成敗間的最大問題

更加輕快流暢的遊戲步調

縱使如此《混沌理論》單人模式依然是遊戲重點，由CG動畫開始，就能讓人眼睛一亮，CG人物表情、動作，更加活靈活現，鏡位取用、切換，節奏流暢、層次分明，雖然跳脫不掉，不少類新聞的剪輯畫面，但給人整體觀感是相當成功的。由於PC版本支援了SHADER MODEL 3.0，加上如果玩家硬體夠好，開啟全景抗鋸齒和諸多特效，將能看到人物肌理線條完美展現，光影層次細膩鋪陳，畫面品質驚人提升的景象。《混沌理論》雖維持寫實設定，但在步調上明顯輕快流暢許多，且在任務判定上也趨近寬鬆，非常符合諜報遊戲中，只要你有辦法達成任務，無論你用什麼樣的方式進行都無妨，這樣的概念。山姆．費雪雖新添了不少動作，但卻不會造成玩家操作上的負擔，《間諜遊戲》中特有的互動選單，是能取得策略和動作間平衡點的設計，雖然不得不聲明它在判定上仍有疏忽，且得透過選單介面的程序，造成人物動作無法以按鍵指令即時回應，但顧及連線的設計，和未來動作複雜化的考量下，筆者認為互動選單是相當成功的設計，至少它實際玩起來還不賴。

結語

《潛龍諜影》和《間諜遊戲》當初最大不同的地方，便在於其設定層級上的差異，《潛龍諜影》處處帶有驚喜，在現實科幻交雜的背景下衝突不斷，《間諜遊戲》則是莊重詳實的將遊戲衝擊引燃，並有硬派的現實要素參雜其中。如今，《潛龍諜影》和《間諜遊戲》各自走向分水嶺，《潛龍諜影3》更深入去描繪潛入行動，著重於藏匿的要素應用，但是玩家不難發現，太過分去拘泥在潛入和現實考量上，反倒是拖沓了節奏步調。反之，《混沌理論》以其輕快走勢，不過於複雜的操作設定，很成功的吸引了一些對諜報遊戲望之卻步的玩家，單就上述幾點而言，筆者並無法推斷出《混沌理論》是否為未來諜報遊戲大宗，或許今年E3或東京電玩展又出現了如97年般《潛龍諜影》的震撼彈，但《間諜遊戲》全方位、顧及每一層面的策略走向，輔以一年一款的發行速度，將是未來不容小看的遊戲作品。現在，請你細細品嘗，就能感覺到《混沌理論》的誕生，是《間諜遊戲》將會持續臻至完美境地的最佳佐證。



Unreal Engine 2繪圖引擎充分表現出洞窟內的悠然靜謐

上手指南

1. 遇上集結的士兵，千萬不要硬碰硬，得想個法子分散它們。
2. 對於門後面的敵人，選擇Bash Door的方式將敵人砸暈
3. 你必須迴避所有監視器，直到你在某台電腦中關閉它們為止
4. 多按F1看地圖，所有任務資訊都包含在其中

相似遊戲推薦

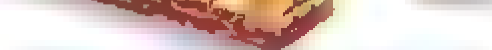


星際大戰：首部/二部/三部曲

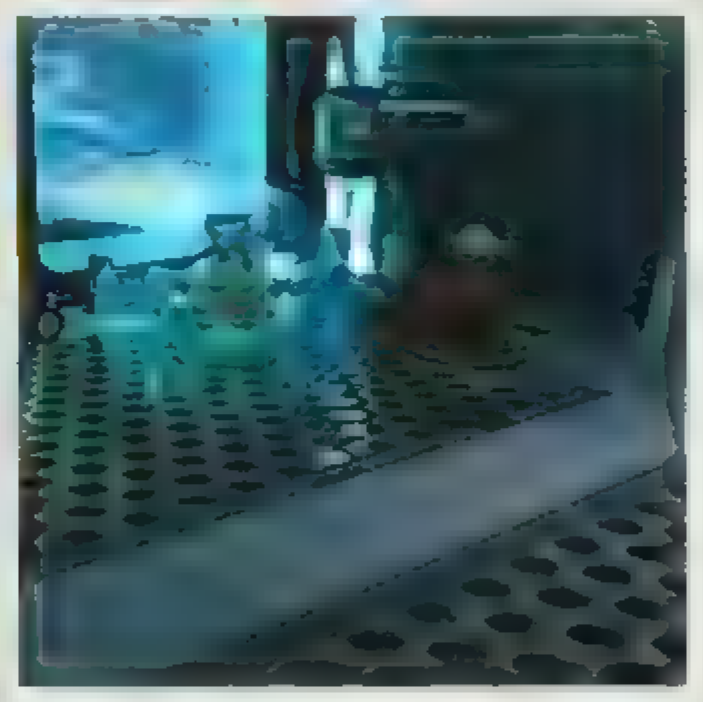
撰稿作家：Bishop
製作公司：Traveller's Tales
代理公司：英寶格
遊戲類型：動作 ACT
建議售價：NT$ 1290
基本配備：PIII 1.0GHz、256MB RAM、2.0 GB以上未壓縮硬碟空間、8倍速以上 CD ROM 或 DVD ROM光碟機、支援DirectX 9 的 64MB AGP顯示卡、DirectX DirectX 9.0c以上、DirectX 9.0c相容音效卡



■官方網址：http://www.tw.atari.com/



講到樂高相信許多人一定不會覺得陌生，在許多人的童年裡都佔有一席之地，在樂高組合變化中，任意的進行創作，創造出自己心中那獨一無二的造型，現在樂高搬到了遊戲上，不但勾起了童年時的回憶，也勾起了對星際大戰的熱情

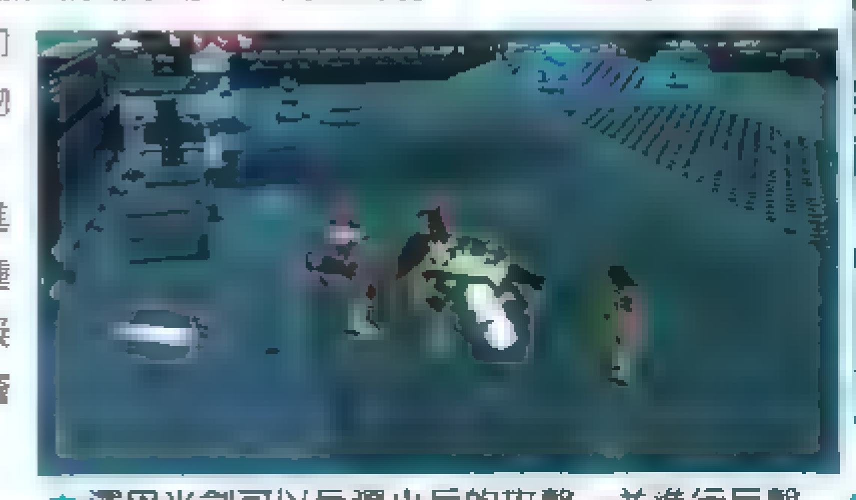


樂高風雲再起

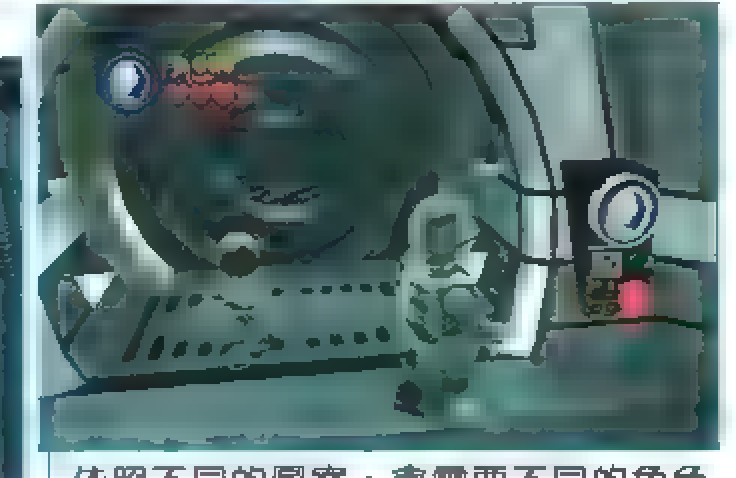
這款遊戲原本是針對低年齡層玩家所設計出來的一款遊戲，但是由於題材是星際大戰，所以有許多成年玩家對這款遊戲也相當有興趣，因此不論大人小孩對這款遊戲都會有興趣。在遊戲裡頭的故事主要以首部曲、二部曲合三部曲為主，並且，不同於一般的《星際大戰》系列以精彩的劇情和故事為主，在樂高版裡面並沒有採用複雜的對話與文字，取而代之的則是人物豐富的表情與肢體動作，這對於標準的「星際大戰」迷而言可能會覺得有所不足，不過這款遊戲本來的設計目的就不是為了成年玩家而設計的，雖然說少了豐富的劇情與故事，但是在遊戲裡面還可以看到許多逗趣的動作與表現，讓沒看過電影或是原著的玩家即使不看文字說明也可以知道目前的劇情發展與人物之間的關係。遊戲裡巧妙的將原力與樂高做了良好的組合，藉由原力，玩家可以重組破損的場景物件，而樂高能夠自由組合變化，是原本的既定印象，原力基本的能力可以移動物體、破壞物體甚至是攻擊與防禦，而在樂高版裡頭原力甚至還可以進行重組這些零件，讓它變化成各種不同的形狀或是各種可以通過障礙的道具，讓原力的應用更上一層樓，遊戲裡面也對應了。

絕地武士絕非只有帥氣也可以搞笑

在這款遊戲裡面主要的故事是放在前傳的三部曲上面，看過首部曲、二部曲的玩家對於遊戲裡的許多場面與劇情應該還是印象深刻的，而遊戲裡面也包含著這個月即將要上映的三部曲劇情，為整個前傳做一個總結，在整個前傳三部曲裡主要是環繞在天行者・安納金身上以及達斯・西帝歐斯如何運用共和的複製人大軍建立起自己的龐大的帝國，這些詳細的劇情在第三部裡將會有更詳盡的交代。以往大多數PC上的動作遊戲都只能讓一個人進行遊戲，讓玩家與NPC互動，而在樂高版裡頭，玩家可以兩人同時進行遊戲，在許多關卡裡也設計了需要兩個人一起協力才能解決的問題，在這些關卡中，玩家必須要與另外一位角色互相幫助才能夠度過關卡，而這些互動就像是開啟開關或是一同使用原力移動障礙物等等，即使沒有兩位玩家，電腦AI也會配合玩家的動作，一同度過關卡。



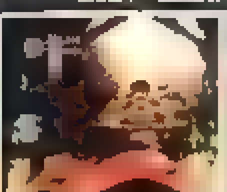
■ 運用光劍可以反彈小兵的攻擊，並進行反擊



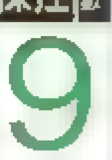
■ 依照不同的圖案，會需要不同的角色來開啓封住的門




畫面指數 8
雖然畫不到上萬元等級的人物與場景角色，但是卻是以樂高的方式來表現很有其特有魅力，在人物的表情與肢體語言上都相當的生動。



音效指數 8
在遊戲裡使用了大量星際大戰電影的配樂，並搭配爆破聲音，整體表現相當不錯，多不同風格的音樂，讓玩家感受一更為輕鬆的感覺。



操控指數 9
遊戲中除了單人模式外還可雙人遊玩，只要以鍵盤就可以操作，簡單容易上手，適合各年齡層的玩家遊玩。



內容指數 9
遊戲中包含了多種不同的關卡，除了動作之外，也讓遊戲有更多變化。

平均指數 8.5

相當不錯的一款小遊戲，在演出與關卡設計上都相當具有巧思與創意，喜歡星際大戰，或者是想要玩點小品遊戲的玩家都可以考慮這款遊戲。

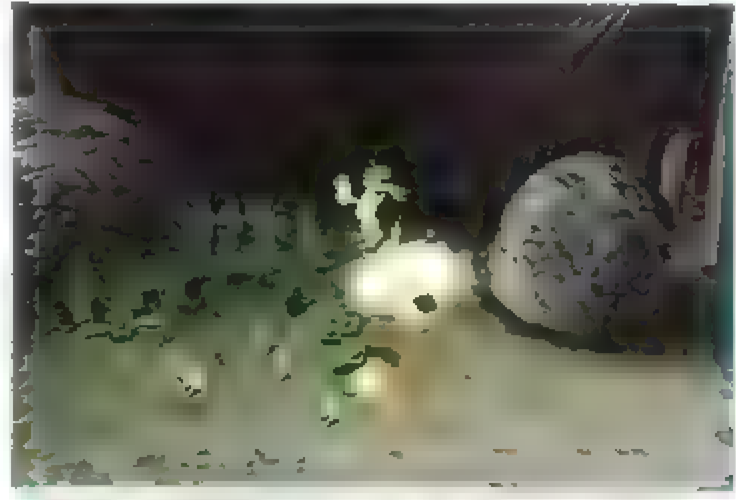
雖然小但是樂趣十足

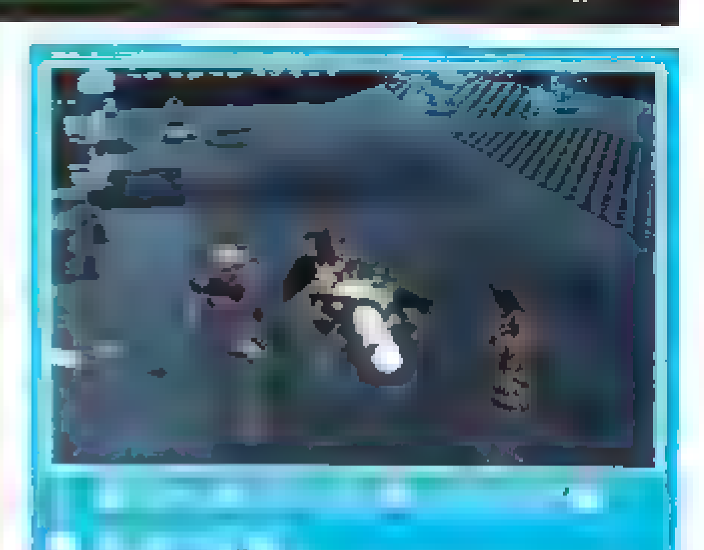
在遊戲裡面不單只有動作遊戲，其中也包含著射擊遊戲與賽車遊戲，隨著遊戲進行也會在不同的關卡玩到，讓遊戲變化性更多；此外在每個關卡都藏有特殊的零件，這些特殊的零件每一關都一定有十個，收集這些特殊零件後可以組成戰鬥機或是飛梭，玩家可以在一開始的餐廳外頭看到這些成果，而這些特殊零件大多放在比較偏僻的位置，有時候可能需要多一點注意力才能夠發現，然而有些零件放置的地點也需要藉助不同角色的能力來取得，這些特殊角色的取得方式，分為兩種種類，只要是在遊戲關卡中出現過的我方角色都可以在Free Play模式下進行遊玩，而敵方角色則依照出現與否來決定，需要額外使用貨幣來購買，價格也不一定，當玩家獲得這些角色之後可以選擇角色在Free Play模式下一同進行遊戲，玩家只要按下一個按鈕就可以變成另外一個角色（以1P而言是O與U按鈕），讓之前無法順利通過，或是沒有收集到足夠特殊零件的玩家可以藉由變換角色來克服難關，除了特殊零件之外在每一關只要收集到一定數量的貨幣，讓螢幕中央的計量表變色也可以獲得一個額外的零件，這些零件也可以組合成一個特殊物品；遊戲中的貨幣可以在遊戲世界中的各種地方收集到，而貨幣除了用於購買角色外，玩家也可以選擇購買武器，來提供給不同角色進行使用。由於本作是一款以低年齡層的玩家為主而設計的遊戲，因此也採取了比較低難度的無限接關來優惠玩家，這讓遊戲本身的難度大為降低，也讓玩家可以用比較輕鬆的心情去進行遊戲，不用太過於戰戰兢兢。


收集每一關的特殊道具可以組成不同的戰鬥機或是飛行工具

結論

這款遊戲是一款適合所有年齡層玩家來遊玩的遊戲，屬於比較小品的一款遊戲，但是，無論是擅長動作遊戲或是不曾玩過動作遊戲的玩家都適合，操作相當的簡單，玩家只需要使用鍵盤就可以順利的進行遊戲，此外遊戲也支援了一個鍵盤兩人同樂的系統，不過這個系統對於身材壯碩的成年人可能會比較不適合，因為會造成操作上的不便利，不過玩這個遊戲的玩家並不需要花上太多的時間在操作以及介面使用的學習，在這款遊戲甚至沒有所謂的武器裝備與紙娃娃系統的設計，相當的直覺化，再搭配上可愛逗趣的樂高角色與生動的肢體動作，讓遊戲更顯活潑有趣，對於喜歡《星際大戰》與小品遊戲的玩家而言相當值得推薦。


特殊的紅圈可以換成射擊角色進行移動





上手指南

1. 對於發光的物體可以使用原力讓他進行改變，在遊戲進展時是很重要的。
2. 按住攻擊按鈕光劍會持防禦狀態，此時可以反彈掉對方的攻擊。
3. 在敵人發射光束武器攻擊時，按下光劍攻擊按鈕可以將對方的光束武器予以反彈。
4. 在關卡選擇Free Play時可以使用之前收集到的角色進行遊戲。
5. 1P在Free Play時按下O或者U可以切換角色。

相似遊戲推薦



Gurumin
由Falcom所出的遊戲，造型相當可愛，操作也簡單不需要升級的動作遊戲，適合

評 遊戲 REVIEW

雪盲行動

撰稿作家 (M) 曼械毛狗
製作公司 Crystal Dynamics
代理公司 英寶格
遊戲類型 動作射擊(FPS)
建議售價 NT$ 1080

基本配備
CPU PIII-1.5GHz、RAM-256MB、3GB以上的硬碟空間、64MB nVidia GeForce3 or ATI Radeon 8500+ 支援DirectX9/OpenGL/Direct3D之相容顯示卡（顯示卡需支援Pixel Shading 1.1 GeForce 4MX not supported）、相容DirectX 9c之音效卡、CD光碟機



■官方網址：http://www.tw.atari.com/

距離上月大作《康斯坦丁：驅魔神探》沒多久，本月就又多出了新的大作－《雪盲行動》，本作在XBOX上獲得了不錯的遊戲評價，而改成電腦版後；除了原先的遊戲畫面變得更加細緻之外；在劇情方面也一樣的引人入勝；其實在現在的FPS遊戲當中，最熱門以及最需要技巧性的莫過於家喻戶曉Snake主演的《潛龍諜影3：Snake Eater》(又稱為：特攻神諜3)，以及由費雪大叔擔當主演的《縱橫諜海：潘多拉計劃》等以軍事背景為劇情最為讓人津津樂道，當然風靡已久的《CSCZ》也是所謂的連線FPS時代鉅作。接下來就讓我們好好的來一窺這款遊戲的內在吧。

攝人氣魄的開場

遊戲一開場，由我們的主角現在所在的秘密組織開始進行遊戲，整體的遊戲劇情類似電影《兵人》一樣，本來是最讓組織引以為傲的部下，卻因為許多無法抗拒的因素，變成了帶領對抗組織的先鋒。遊戲背景設定在2065年，玩家扮演的主角Nathan Frost是一名士兵，他自願參與一項軍方「超級士兵」的實驗計畫，在經過生化改造後，主角成為一名半機械半生化的超級戰士，接著也被派遣前往香港，任務是消滅一支稱為「自由聯盟」的武裝反抗部隊。當然之後的劇情玩家們也就猜的出來了。開場以及當中的串場動畫，都與先前的FPS遊戲之一的《康斯坦丁：驅魔神探》一樣，除了在動畫播放的時候可以使用滑鼠轉動鏡頭看得更清楚之外，在每場的戰鬥與戰爭當中，豐富的帶場動畫也引領著玩家們進入遊戲的世界當中，並且一步一步的解開幕後黑手的面目。



目標：打下空中武裝直升機！

值得讚許的畫面

相信每個玩家一開始拿到遊戲光碟的時候一定都抱持著非常大的期許，畢竟一塊裝滿了快4G資料的DVD一定有著許多令人感動的畫面，果然這次遊戲的製作小組採用了最新支援DirectX9的Pixel Shading技術，在玩家們遊戲進行時，無數的戰火烽煙霧景甚至是戰場上景色的轉換，都有著高度無比的真實感，特別是在火藥爆破以及玩家們與四周環境的互動的時候，更能看出遊戲製作小組的功力，更讓毛狗我感動的大概是在戰場上不時會看到的彈道光束，由於每種武器除了主要射擊畫面之外還有次要射擊畫面，而次要射擊畫面會有光束能量球自動追蹤敵人，果然是未來的戰爭，連武器都變聰明了，就算是敵人想避開也會多少受到損傷的。而遊戲當中另一個就是前景以及背景的相嵌程度，並不會讓人感覺到有差異很大的畫面感覺(就是前景過於細緻而背景粗糙，或者是中間有斷層的情況發生等等)，而先前提過的情境中互動物品也不會過於突出的在畫面中呈現，且玩家們以及隊友在戰場畫面上行進或者是快速奔跑也不會有著卡位的問題(或是抖抖霹靂舞的卡住畫面發生)。

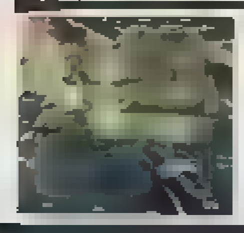
利用煙霧彈造成敵人視覺上的困惑！



畫面指數 7
遊戲畫格有點類似大型機台的光槍射擊遊戲，背景與背景[illegible]




操控指數 6
[illegible]，一手鍵盤一手滑鼠[illegible]



音效指數 6
在某些場景的背景音樂稍嫌單調了點，因為絕大多數的時間都被槍戰的刺耳音效給蓋過去



內容指數 7
[illegible]



平均指數 7

推薦喜愛FPS遊戲類型的玩家群，最好也能配備高階電腦規格好讓遊戲進行的更加順暢

震耳歡聲的音樂

在所有FPS的遊戲當中，通常是重視音效比背景音樂還多，因為當玩家們廝殺之時也就沒什麼閒情逸致去聆聽背景音樂，反而是隨時豎起耳朵聆聽看哪邊發出槍聲或者是哪邊傳來了隊友的傳呼或是喊叫聲，所以背景音樂最好能在戰事吃緊的時候多來幾首搖滾樂或者是作滲透戰的時候讓玩家們感覺到緊張的氣氛就很盡責了。而在《雪盲行動》當中，遊戲的背景音樂還算不錯，不過唯一美中不足的大概就是因為不同的音效聲音有時候落差太大，所以為了要聽清楚各種音效自然而然會把音效聲音開大點，這樣也造成了涵蓋過背景音樂的情形，大概是唯一美中不足的小地方吧



激烈的兩方會戰。



令人熱血沸騰的雙管機關槍射擊

令人回味的故事

根據毛狗實地測驗的結果，遊戲在團體戰的時候，有時候會發生隊友比主角還強悍的情況發生，甚至還比敵人更兇猛，對於這種情形，可能是電腦隊友的AI設計的比較聰明吧，所以當玩家們如果碰到重大戰役或是團體戰的時候，永遠記得跟著隊友跑，還有讓隊友打前鋒，因為隊友們會自動掩護前進，相形之下敵人的AI就遜色許多，雖然兩方對戰的方式相同，但是因為敵人幾乎都是被拆開行動，所以我方被敵軍攻破防線的機率幾乎為零，也由於遊戲強調的是團體戰，當然《雪盲行動》也跟《CSCZ》一樣支援連線對戰，所以一些個人間諜戰或是滲透偽裝戰的場景就不多見，也因為這樣，玩家們通常只要負責撿寶以及搶最後一發殺敵就好，其他時候大概可以安安穩穩的在隊友後方努力活下去即可。而在遊戲中主角使用的武器方面，絕大多數是自動步槍，當然某些場景會有大型武器可以使用（例如：雙管機關槍），但是毛狗還是喜歡用火箭砲或者是電擊蜘蛛，遊戲中的特殊輔助攻擊蜘蛛，投出之後會像電影《關鍵報告》裡面掃描眼睛的電子蜘蛛一樣行動，電擊蜘蛛在遊戲當中會發出電擊攻擊敵人，不過絕大多數都是屬於輔助攻擊，真正要殺死敵人還是要靠主角的槍桿子才行。而在網路連線對戰方面，支援最多16人同時開戰，當然搶旗模式、死鬥模式一定少不了，且在對戰當中玩家們可以選擇依照不同職業（例如：伺候、幹員、狙擊手、狂戰士以及重裝戰士等等）來進行不同遊戲方式的戰爭內容唷，整體來說，見人就殺，算是遊戲的宗旨吧，因為毛狗這樣一路玩來是這樣子的感覺。在技巧性方面，玩家們只要努力活下去，躲在隊友背後別讓流彈打中，順便有時幫忙對付後方衝上的敵軍即可。



戰場上火花到處飛揚的畫面。

上手指南

1. 遊戲當中如果玩家們碰到難纏的戰役的時候，最好的選擇就是躲避在隊友的背後，等待敵人們被隊友清理的差不多的時候玩家們再出現清除餘孽即可
2. 遊戲當中的手榴彈是可以設定時間爆炸的，所以玩家們可以選擇空中爆破或是先丟在地上等待敵人到來的時候在引爆都行。
3. 主角擁有特殊能力眼透視能力，玩家們也要記得在進入每個密閉房間之前穿牆掃描一次，好確認該房間到底有幾個敵人以及危險性喔

相似遊戲推薦



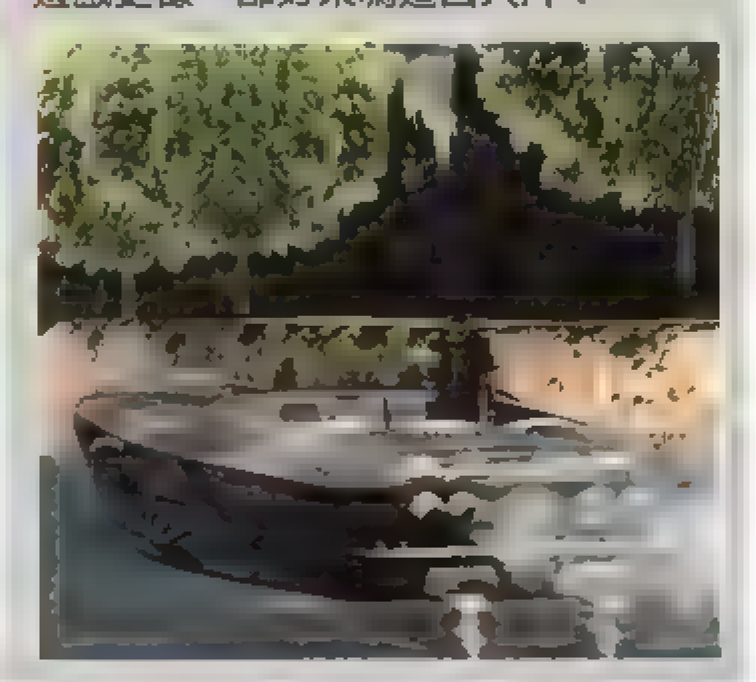
極道車魂3

撰稿作家：Espada
製作公司　Reflections
代理公司　[illegible]
遊戲類型　動作模擬 ,ACT
建議售價　NT$ 990
基本配備：P-4 或 Athlon 1.5GHz 以上、256MB RAM、硬碟空間 6.5GB、ATI Radeon 或 GeForce FX或其他 64MB 支援T&L 硬體顯示卡，並支援 DirectX 9.0C 以上版本。(Geforce 4MX等不支援硬體T&L，無法進行本遊戲)



■官方網址：http://www.atari.com

《極道車魂3》是好萊塢賣座電影(Driver)改編的遊戲的第三部續作！同名電影雖然為一部警匪對峙的動作片，但是其中加入了許多急速飛車的畫面，讓觀眾從片頭緊張到片尾。改編成遊戲之後，前兩作共創下了銷量逾千萬套的佳績！在最新的三代中將加入眾多好萊塢影星的配音，讓整個遊戲更像一部好萊塢進口大片！

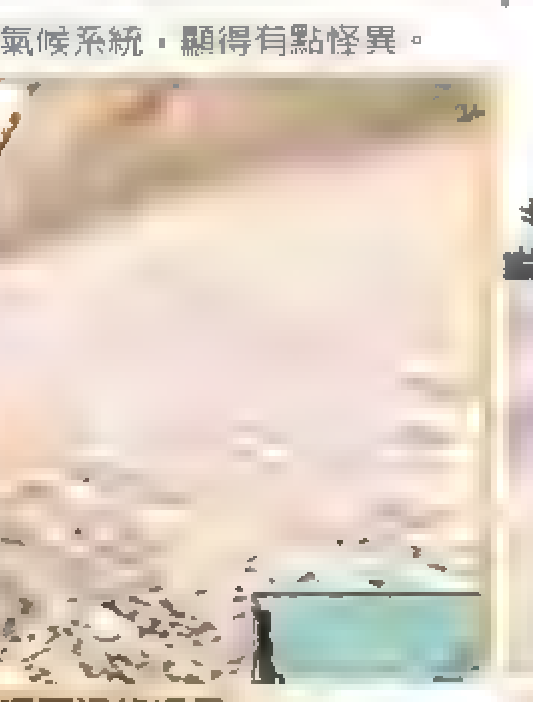


優異的破壞模型與真實的環境互動

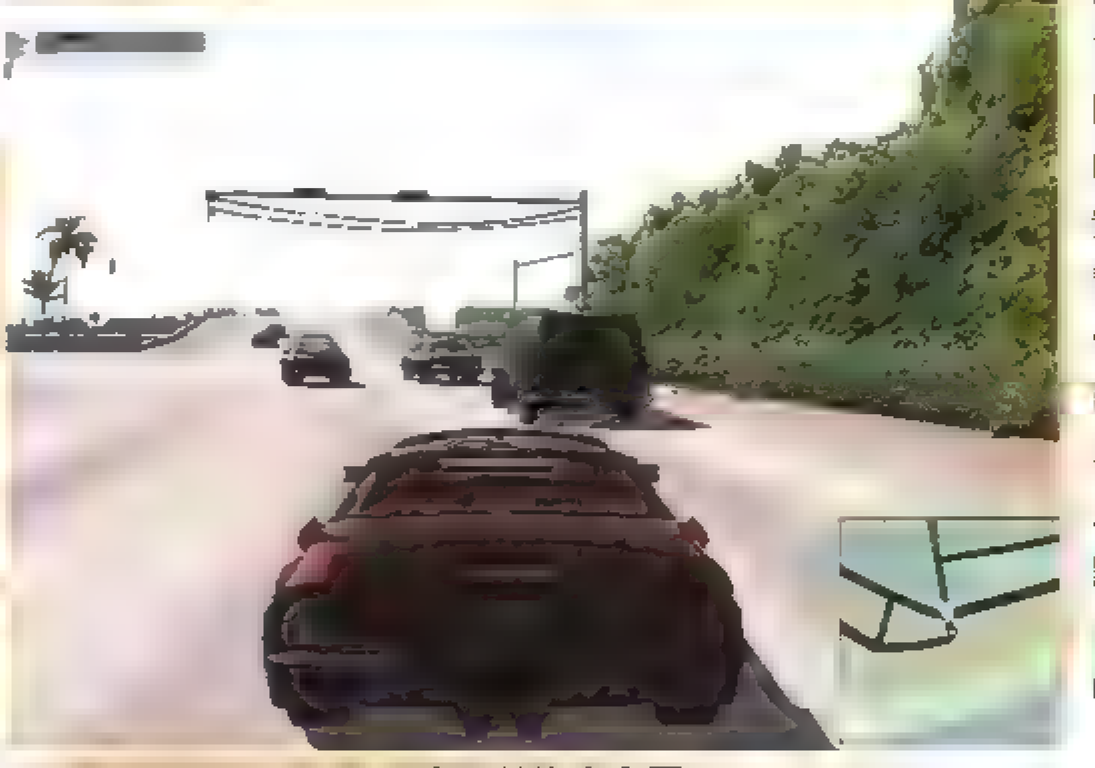
三代採用的是「Stuntman」賽車影像引擎的改進版，該引擎的特殊點在於能夠比較真實地破壞模型展現，不同[illegible]的車輛在不同的路面環境下，相互追逐中產生碰撞、摩擦後，車身部分的損毀，斷裂、變形，甚至因過熱而爆炸等損壞狀態。而這些情況與周圍環境產生的互動，如：撞毀、或翻覆，殃及池魚(撞上路途上的人車)等等情境變化。對整個遊戲的渲染和烘托無疑有推波助瀾之效，使得本遊戲能夠更加驚險刺激！然而，有些物件(如：車子)遊戲貼圖畫面並沒有類似預告片的細節，而顯得有點模糊，搭上表現良好的光影和氣候系統，顯得有點怪異。

簡明的畫面介面

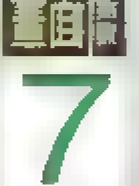
遊戲螢幕左上方的三根顯示列，從上而下分別為血條(代表標誌為心電圖)，血條降到0，當然遊戲就結束囉！第二列是犯罪程度(代表標誌為警徽)，其中有個直線線條，超過這個線條，警察的進攻強度會增強很多，非常有可能拿槍KO你。想要減少這條的話，記得對路上亂跑的行人適時按喇叭，就會降低唷！第三列為車輛的損壞程度(標誌為車子)，不同的車輛有著不同的耐用程度。這條如果滿了，記得要下車再換一部。否則動彈不得可是很糗的！而螢幕右下方則是有小地圖，可以稍微了解自己的所在位置，和警車的位置。在逃命的時候特別要留意這[illegible]身提供第一人稱及第 人稱的觀點，玩家可以按照喜好，用鍵盤C鍵切換。

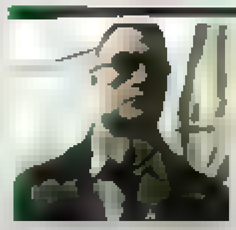


小艇呼嘯而過的場景。



開著這種車子飛車，還算差強人意阿！



畫面指數 7
在天空光影及水面表現相當優異，然而，在雜亂的人物模型和車輛的模型，稍嫌粗糙

操控指數 6.5
[illegible]

音效指數 7.5
語音是本作的一大賣點，請來多位重量級巨星配音，讓人彷彿身處好萊塢電影的對話情境。然而，[illegible]

內容指數 8
除了臥底的主線劇情之外，玩家還可以選擇駕車兜風、駕車競賽[illegible]

平均指數 7.5
整體而言，刺激度滿點，畫面和音樂表現中上，語音獨佔鰲頭，是一部值得嘗試的動作遊戲。

多鏡頭重播，製造如同影片般的效果

魄力十足的場面，加上全方位多角度的重播，還可以剪輯唷！），成為此部的賣點。無論是臥底的主線劇情，或是比較自由的駕車兜風、駕車競賽，都有完善的重播影片的機制。玩家可以在遊戲暫時告一段落，進入影片編輯模式，仔細欣賞方才的傑作。還可以在這個模式下，選擇自己需要的鏡頭(如：用車尾追來製造追逐緊張氣息或廣角來拍攝爆破場景)，編成一部值得回味的好看影片！如果玩家進行的是主線劇情，再搭上劇情簡介，簡直就是活生生的動作片影集。

緊張刺激，語音方面特別優異

音樂方面，無論是平常在街上行走，或是被警察追緝的緊張時刻，都有相應的音樂！雖然音樂本身都算不錯，不過曲目有點少，聽久了會有些單調乏味的感覺。音效方面，平常車輛行駛的引擎聲及一些撞裂聲響(除非玩家都乖乖遵守交通規則，否則應該都聽到過聲音)，都恰到好處。而本片中所使用的武器聲響或爆破聲響，也大大增強了本作的效果！當然，音效最重要的莫過於語音部份。主要劇情當中的角色絕大部分都有配音，而主要角色部分的配音也請到了許多知名的好萊塢巨星來進行配音工作，像麥克麥德森擔任主角Tanner的配音，再加上好萊塢的配音小組，使得劇情的展現和鋪陳，電影味十足！

操作較為繁瑣，玩家要花一段時間適應

操縱介面，可能就是本作在PC系列的致命傷！身為動作模擬類型的《極道車魂3》，理論上應該操縱越簡易越好，但可能是因為版本的關係，在PC部份的操縱顯得有點繁瑣和不便！首先，滑鼠並未充分應用到，僅用於轉視角或調整所謂的「瞄準」方向(武器)，而行走和駕駛車輛所使用的功能鍵不同，這點在ps2或xbox版本並不會發生)，更使得玩家有可能在遊戲進行中誤觸到，而造成悲劇。最不合理的是，當遊戲進行到要開槍射擊的狀況，玩家可能一手要控制行進(鍵盤左側)，一方面要控制視角(滑鼠)，但是又要挪出手到鍵盤右側的數字鍵組按下板機，除非是神人否則一定會因為手忙腳亂，而錯失良機。

遊戲內容及AI十分緊張刺激

遊戲內容，除了前面提的主線的臥底劇情內容外，更有駕車兜風和駕車競賽的選擇。在主線內容部份，玩家必須由一個警官的日常生活作息開始，熟悉整套遊戲的運作方式，如：駕車追逐、射擊練習等，逐漸進入緊張刺激的臥底生涯(主線劇情一共有26個關卡，難度會逐漸加強唷)！此外，如果嫌主線劇情太綁手綁腳，想來個跑車自由漫遊，不妨可以選擇駕車兜風，除了一般的車子外，拖車及海面上跑的船也是可以選擇的交通工具，天氣和地點也是可以選擇的，玩家可以藉此利用這模式練習熟悉地圖，方便進行主線劇情呢！駕車競賽，則是有追蹤車子、或是躲避警察追殺等多種競賽，玩家可以在此模式盡情抒發智能。至於AI部分，主要角色的攻略困難度是較為困難的，除此之外，警察的圍捕也是相當兇猛，不可小覷！(有一次筆者還被前來圍捕的警網，故意撞下海！)

上手指南

1. 由於操作方式的關係，玩家要特別注意按鍵，尤其人的行走跟在車輛駕駛時的向左看、向右看、向後看是同一組鍵，要注意別按錯了。
2. 想要平穩過關的玩家要特別注意不要隨便亂撞東西，普通的民用車只會造成小小的犯罪狀態！但是一旦撞到公用設施，事情就大條了！
3. 即便在駕車兜風時，玩家還是有機會遇到持槍亂打人的歹徒，要小心背後冷槍。
4. 警車是一個麻煩的傢伙，特別要注意沒有固定分隔島的對向車道警車，因為它將會毫不留情的撞過來。

相似遊戲推薦



評遊戲 REVIEW

獵殺潛航3

撰稿作家：Ranger
製作公司：UBISOFT
代理公司：英特衛
遊戲類型：模擬(SLG)
建議售價：NT$ 1280
基本配備：P-III 1.4 GHz or AMD Athlon 1.4 GHz、512MB RAM、支援DirectX 9的64MB RAM 3D加速卡、DVD-ROM 4X以上、硬碟空間至少1.5GB



■官方網址：http://www.interwise.com.tw/

「在戰爭中，真正使我感到害怕的是潛艇的威脅」，邱吉爾回憶錄中的這段話畫龍點睛地道出了德軍U型潛艇(以下簡稱U艇)於二戰中對盟軍的經濟面與心理面所構成的威脅是如何地深遠，也難怪多數潛艇模擬遊戲都會以大西洋潛艇戰為主要的題材。而由軍事模擬大廠UBI於羅馬尼亞工作室出品的《獵殺潛航》系列自然也不例外，最新作《獵殺潛航3》還於2004 E3展拿下最佳遊戲大獎與Gamespot五顆星編輯推薦的殊榮，相信必有其過人之處。

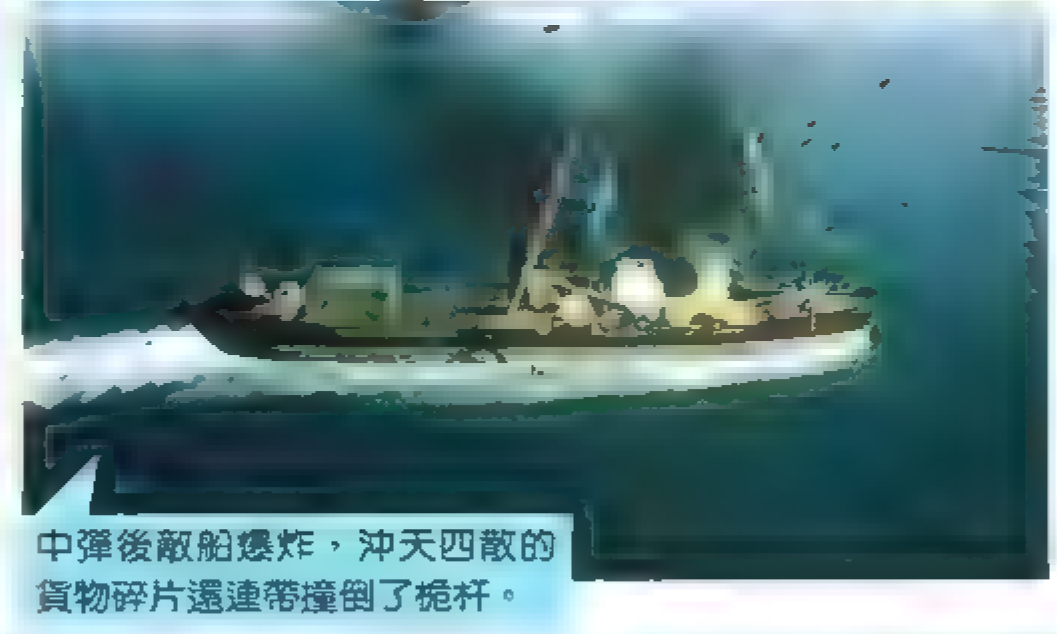


二海戰氛圍營造絕佳 一套把電腦變成時光機的遊戲

「時光機？」也許您會覺得納悶，所有潛艇遊戲不都模擬過去嗎？其實不然，這裡指的是遊戲的聲光效果與氣氛營造，真正做到讓玩者身歷當年「U艇」與北大西洋戰場實境。一進遊戲，一如艦長般站在指揮室中央，您可感覺到潛艇目前的搖晃程度與海浪拍打著艇身的聲響，迎面站著的是今天的值星官，環顧四周，輪機長、導航員、武器官、聲納士、無線電士都各司其職地在忙碌著，而若您點選某個崗位，該軍士官就會回過頭來等候您的指示，您甚至還可下載語音外掛模組，直接動口發號施令！遊戲甚至建構了完全擬真的全3D動態戰場，包括洋流與海圖還有海底。而當您作戰時，爆炸聲、砲聲，以及深水炸彈落入水中，聲納脈衝之類的特效，提供了從任何一部經典戰爭影片能「聽到」的一切，遊戲還支援了5.1聲道讓您能聽聲辯位。在與目標發生接觸，艇體受損等情況下，艇員會改變語氣和音調。在潛艇靜音航行時所有的口令都會改用耳語。背景音樂的曲調相當有二戰的氣氛，但可別忘了留聲機了。只要把MP3音軌放進留聲機的檔夾裡，您就可以在遊戲中命令您的無線電軍官透過潛艇的廣播系統播放音樂，而放音樂可不只是您聽覺的享受而已，還能有效降低艇員的疲勞值、並提升士氣喔。從您接手指揮一艘潛艇開始，單人任務中包含幾個基於史實改編的任務，但遊戲提供了一個功能強大的任務編輯器使您可以隨心所欲的創造出任何情節。而生涯模式，是採用即時動態戰役，每次任務都不相同，而且您的任何在生涯任務中，所做的任何結果都會影響到戰局。多人連線部分，則主要是合作模式，玩家扮演U艇一起獵殺電腦敵軍驅逐艦隊，不過若玩家彼此間毫無默契頗難協力完成目標。



在沒有驅逐艦的那段時光，U艇可輕鬆橫行北大西洋。

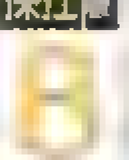


中彈後敵船爆炸，沖天四散的貨物碎片還連帶撞倒了桅杆。



有史以來最優秀的一款潛艇模擬遊戲，尤其是船艦外觀、內裝與海水的各種特效皆令人咋舌

畫面指數 8



遊戲的指令雖多但有三角色整合於遊戲畫面下[illegible]的介面不但快速還又完成，上手時間會長，少了中文說明表是美中不足之處

操控指數 8



5.1聲道音效與音樂可說是電影水準可惜配音方面顯得較為平淡，少了點張力，音樂偏少但能營造出一種緊張的氣氛

音效指數 8.5



[illegible]

內容指數 9

平均指數 8.5

堪稱潛艇模擬遊戲的登峰造極之作，畫面、真實性、遊戲深度與細節刻畫均令人驚豔，但非軍事迷玩來會很吃力，並需有耐心才能體驗到遊戲樂趣

可以很簡單，也可以超複雜的航海與武器操作

當您一旦進入大西洋，您就可以自由的選擇一條航線，航海時，需善用直尺、圓規等工具，標準的攔截航向計算方式約莫是：拿尺沿著敵艦航向畫出一條線，若敵艦在兩小時內會前進40公里，那麼就畫一個半徑40公里的圓，中心放在敵艦上面，一旦您於地圖上標定航向，航海官即會聽令轉向。在潛艇移動到攻擊陣位後，就要開始進行關鍵的部分——計算射擊諸元。雖然您可以讓電腦替您解決問題，但骨灰級玩家們則情願完全手動。所有這些距離、速度等資料都被送入電腦，它會計算出目標在不改變航向和速度的情況下魚雷的射擊諸元，但有太多的變數需於發射前考量並做調整，這些變數包括：距離、船型、噸量、碰撞角度、深度、雙方速度、甚至是敵艦吃水深度、要船首或船尾發射、要碰撞感應還是磁感應……在多次啞彈、脫彈的經驗後，您將瞭解只要引爆的時機恰當，這種打擊將可能是一發斃命的，在魚雷數十分有限的情況下提高武器的打擊效率是十分重要而困難的考驗。

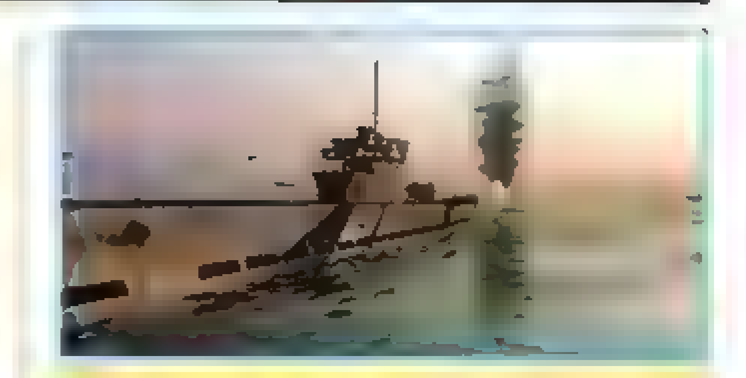
遊戲的損傷模型也是相當出色的。您可以攻擊不同類型船隻的弱點，比如說彈藥庫、油槽，當然首先您要知道他們的弱點在哪裡，並設法讓魚雷命中那些部位。船隻的沉沒方式會因受損的部位而有所不同。有的因為進水緩慢而一寸寸下沉。其他的則被炸成兩段，殘骸在冒泡的海面上直挺挺的立起來，最後一下子插入海底。一般情況目標會着火甚至發生巨大的爆炸，把從桅杆到貨物的所有東西拋向空中。遊戲中天氣與日夜變化同樣地擬真。在風暴時艇員無法操縱甲板砲和高射砲，這在戰爭初期甲板砲大有可為的時候可是一件很掃興的事情，但風浪卻也幫助您隱藏了潛望鏡的蹤跡。

巧妙結合模擬、角色扮演、射擊遊戲元素

《獵殺潛航3》堪稱第一人稱模擬遊戲，因為全3D、第一人稱視角是最接近真實的，遊戲進行也大多採此一視角，或是允許玩者在第一與第三稱視角做切換，當浮出水面作戰時，除了艦長於望遠鏡視野中標定目標下令攻擊，甚至還可直接切換到甲板砲或高射砲瞄準視角親自射擊。此時儼然是FPS遊戲載具武器戰的視聽震撼與痛快！至於聲望系統，幾乎可以視為是獨立於武器與航海系統、潛望鏡、聲納與水聽器之外的一個附屬於生涯模式的一套角色扮演遊戲，您必須妥善運用作戰與巡航贏得的有限聲望值來挑選艇員升級技能、購買或升級潛艇的引擎與魚雷、甲板砲、高射砲等武器。就能用在訓練任務和過去的獵殺中積累的聲望值對其加以改造。先通過擊沉敵艦增加聲望，再用聲望去購買升級裝備，比如聲納，引擎，更先進的魚雷等。在指揮上，遊戲真實模擬出艦長的執掌，充份表達出各個艇員的重要性，而不是艦長獨大，要攻擊要導航要移動，都是要靠各艇員相互配合才能順利。若完全不理艇員疲勞值可是會讓艇停擺的，此時艦長下再多命令都沒有用。

結語

從來沒有一款海戰模擬遊戲做得這麼真實、這麼漂亮、這麼重視細節。細膩到當您不經意地發現製作小組的用心時，會不由自主的發出讚嘆或驚呼！相對之下遊戲的那些小BUG，都顯得是小巫見大巫了。而缺點部分如程式未最佳化、小部分顯卡會有顯示錯誤、載入時間過長、疲勞艇員的調度不易等也真的是瑕不掩瑜。筆者建議在享受這款遊戲之前，瀏覽遊戲基地的討論區，這能大大減少您摸索的時間。



上手指南

1. 需有標準接戰程序概念如：目標進入最佳射擊角度才發射魚雷。
2. 時時保持隱密，是您的優勢，如何有效的攻擊，並且全身而退則是進階的高深學問。
3. 訓練模式最好先別跳過，即使很有自信，也至少把訓練中的測驗模式都考過，這對聲望會有幫助
4. 不要發動沒有必要性的攻擊，還會破壞隱密性
5. 船尾魚雷宜做為最後的保命武器，不輕言發射。

相似遊戲推薦





秋之回憶3～從今以後

撰稿作家　邪騎士
製作公司　KD
代理公司　光譜資訊
遊戲類型　戀愛AVG
建議售價　NT$ 750
基本配備：CPU：PII-400、記憶體：64MB、顯示卡：VRAM 16MB以上，相容D rectX、音效卡相容Direct Sound、硬碟，4GB以上



■官方網址：http://www.ttime.com.tw

離《秋之回憶～想君》被代理來台之後已經過了一年了，在不少玩家的熱烈等待之下，終於又推出了新作《秋之回憶3～從今以後》，有玩過《秋之回憶》系統的玩家應該都知道，《秋之回憶》二代是走純純的校園戀愛風格，《想君》則是走路偏人性化的震撼戀愛風格，雖說一樣都是《秋回》系列的遊戲，但相差甚大的劇情風格倒是引起了不少玩家的討論！而本作的風格走向到底又為何呢？和之前的劇情有所承接嗎？邪騎士在此賣個關子，請讀者往下看看吧！



一開始...我就不是那麼的喜歡你...

在一個下著雨的情人節午後，和主角在一起長達兩年多的女友一析，竟提出了分手的要求，她淋著雨輕聲的說：「我們分手吧...一開始...我就不是那麼的喜歡你...」，而這分手始終令主角搞不清楚為什麼，明明之前還是這麼的要好，為什麼突然間要分手呢？雖經過了一天的時間冷靜，但主角的心卻無法平靜下來，不過即使分手了日子還是要過，主角仍是照常的上課、照常的打工，也許是內心的深處想藉由這些事情來忘掉被女朋友拋棄的悲耗吧！不過此時他身旁的女性友人，卻又為他開啓了另一道戀愛之窗，也許所謂的失戀真的是重獲自由吧！不過這些戀情真的有那麼容易取得嗎？亦或是那一份戀情又有什麼不可告人的秘密？而這一切的箇中滋味就有待玩家來好好品嚐啦！

緣的特等座？

向掃晴娘許願的話~願望會成真的喔！

劇情及角色解析

在攻略本作的時候，由於稿件的壓力並不算太大，所以邪騎士並沒有照什麼最佳攻略方式來攻略遊戲裡的角色(如果玩家是《秋之回憶》系列的忠實玩家的話，那一定記得《想君》這套作品如果想攻略遊戲中前兩大女主角的話，那必須先攻略其他女主角並達成所需的條件才可以攻略之，所以說所謂的最佳攻略方式目,是不需重複攻略角色，即可一路玩到底的方式)，邪騎士第一個攻略的角色是帶點高貴風格且相當強悍的同級生一雅，雖然她有點固執的個性令人印象深刻，可是她的劇情整體而言又是一套受縛於自己的古老家庭觀的老式劇情，不論中間或是結尾的劇本都有點令人乏味，所以邪騎士只打算給個6.5分；第二個攻略的是妹系的緣，雖然她的一舉一動都會很滿足有妹系偏好的玩家，不過後期的走向又太過於平凡了(正確來說是那種心理病，最近有不少電影在演)，但是看在妹妹份上再加個0 5分！接著過了果凜和小野的結局，不禁為她們和彼方之間深深的友誼(亦或說是超越了友誼？！)感到感動，而最後的結局亦也是不錯的，如此精彩的劇情發展真是令人感到相當的佩服，也始得分數迅速竄至8.5分！而最後祈的劇情，亦也是一份感動，沒料到在這麼多的女主角之中，她們竟然還有這麼出人意料之外的發展，也不由自主的為祈那份偉大的愛深深感到敬佩，再加上遊戲中的第六位神秘女主角的END，讓本作的劇情在邪騎士的手上拿下了9 5分。

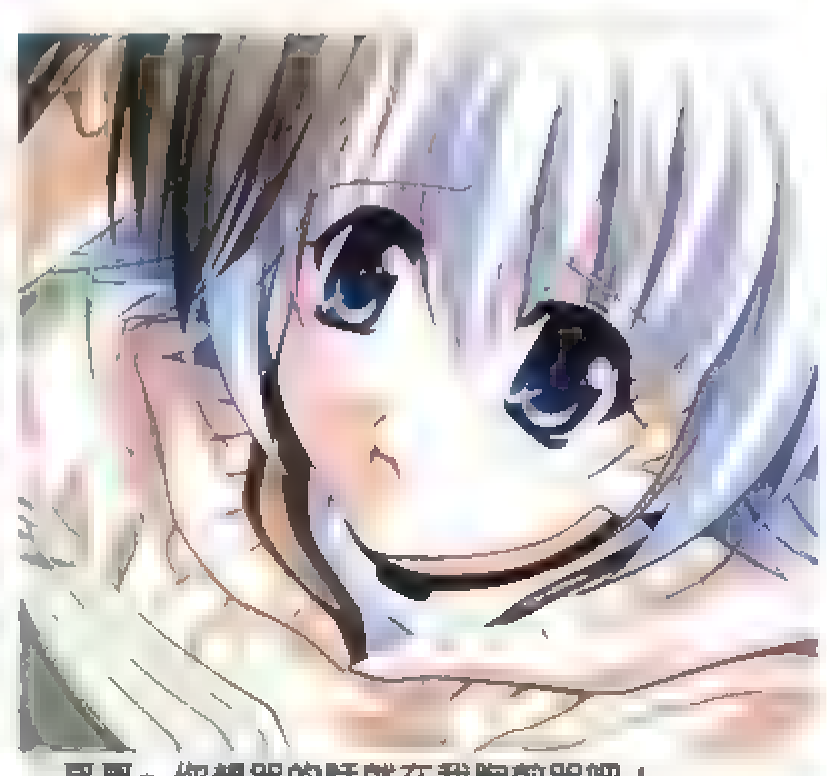
畫面指數	程度相當優的人物設計，再配合上不凡的背景及景物的安排，可以說是把遊戲畫面的部份好表現到極致了。	10
操控指數	傳承至今的遊戲系統，只能說是已經達到云無存有的地步了，不過還沒有多加新的操作系統頗令人失望。	9
音效指數	優良的OP和多樣的ED，再加上大牌的聲優和近40首的BGM，此等音效、音樂又有什麼好挑剔的呢？	9
內容指數	5+1位的女主角都有屬於自己的劇情，可說是讓玩家體會到各種不同的戀愛情感，而且看看前幾作的角色發展也是看點之一。	9.5

平均指數 9

優秀的作品怎麼可以不推薦呢？喜歡戀愛AVG的玩家千萬別錯過呢！

接近滿點的聲光

其實聲光部份邪騎士不想再多談什麼了，因為本系列的遊戲在前幾作的時候已經在邪騎士手上拿下了不少的高分，然而一再創新的KID當然是不會因為現在這種程度就滿足的，他們不斷的在畫面及音樂上改良創新，那種傑出的表現已經不是三言兩語可以形容的了，如果想得知本作的聲光到底如何，很汗顏的說一句，買買本作你就會知道本作的表現了，此外本作中也用上了不少前幾作的角色，如果想再次一睹他們的風采也可以在本作中找到喔！



哥哥～你想哭的話就在我胸前哭吧！

結語

《秋之回憶》三代的整體走向，嚴格說起來又回到二代的純純戀愛風格，不過在部份的女主角身上仍可見到不少人性掙扎的愛恨情仇，所以說本作基本上是以純純風格為主，人性情仇為輔，可以說是把《想君》跟《秋回2》的特色給融合了，要是玩家真的喜歡戀愛遊戲的話，那麼本作一定是得收藏的啦！



嗚嗚..爸爸、媽媽～你們在那裡啊！



快跑吧！

上手指南

1. SAVE&LOAD大法當然是要常用啦！如果玩家是新手的話每個選項最好都要記錄。
2. 如過玩家想拿每一位角色的END，那務必把結局附近的選項都叫出來試試
3. 有些選項雖然跟結局無關可是都RUN RUN的話也許可以有意外的CG。
4. 如果玩家不想重玩的話，那請先攻略果凜跟小野吧！
5. 第6位神秘女主角是誰呢？玩家不妨過完全程之後再到雅的劇情找找吧！

相似遊戲推薦



アニマムンディ～終わりなき闇の舞踏

撰稿作家 苟琳娜
製作公司 花梨エンターテイメント
代理公司 花梨エンターテイメント
遊戲類型 AVG（BL兼Normal向）全年齡
建議售價 ¥7140
基本配備 CPU PⅡ-300Mhz、RAM 64MB、硬碟空間1GB、CD-ROM 4倍速以上、顯示卡DirectX8.1支援、解析度640×480、Highcolor以上、音效卡 支援Direct Sound

故事腳本：菜摘かんな
遊戲版本：Win98/2/ME/XP
原畫作家 虎えい狂
語音 全語音



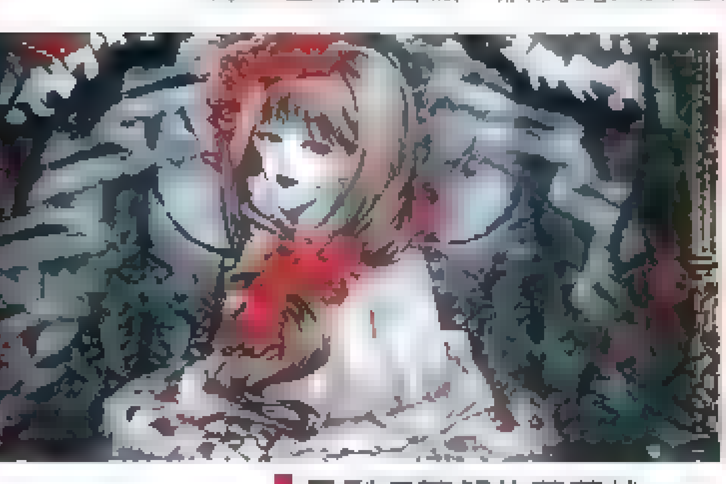
■官方網址：http://www.karin-e.jp/

アニマムンディ（Anima Mundi），意思是世界的靈魂。早在2003年初，花梨就釋出情報決定製作這款遊戲，歷經兩年的醞釀，終於推出這款號稱史上第一款歌德風驚悚BL-AVG。本作也代表著花梨從同人公司轉戰商業取向的決心，甚至決定放眼國際市場，將於今年八月於北美販售英文版本。到底這款遊戲在說什麼呢？我們一起來看看吧



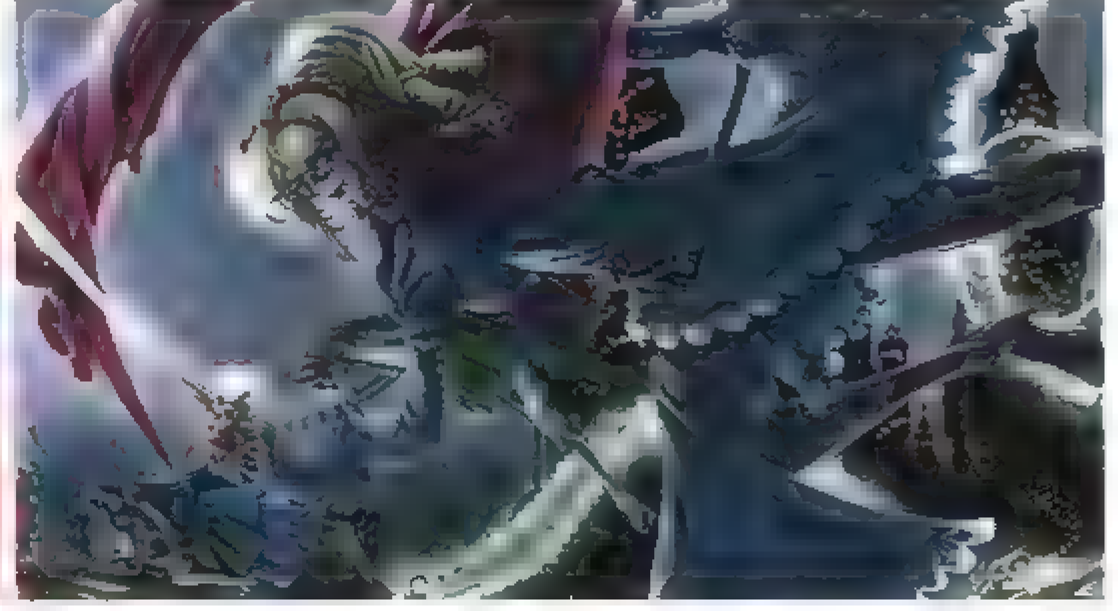
Where Will The Quest For Immortality Lead…

西元1801年，十九世紀初，自從工業革命後，歐洲沉浸在一片發展科技的熱潮中。這邊所要講的，便是發生在哈特蘭王國的故事。主角葛歐力克‧扎貝利斯克伯爵，原為國王的御醫。為了照顧體弱多病的妹妹莉莉絲，他辭官退隱，與妹妹回到故鄉居住。有一天，在森林中莉莉絲不幸遭到怪物襲擊而殞命。為了換回心愛的妹妹，葛歐力克只好與惡魔梅菲斯特定下契約，出賣自己的靈魂。此時莉莉絲真的死而復活，伯爵驚喜不已，不料莉莉絲卻因此被村人視為魔女。某次趁著伯爵外出，瘋狂的村民襲擊了宅邸，宗教審判下莉莉絲慘遭斬首，剩下的屍身則被烈火吞噬，焚燒殆盡。此時葛歐力克恰好返家，目睹了村人的殘酷暴行。狂怒下伯爵拔劍殺了在場所有村民，並放火燒毀自己生長的故鄉。此時令人驚訝的事情發生了！莉莉絲僅剩的首級，狀況竟然與生前無異，頭髮也繼續生長，實在教人難以置信。葛歐力克一心希望妹妹能回復原本的模樣，為了達成這個目的，他殺害了許多位女性，並將莉莉絲的頭顱移植到他們身上。可惜由於肉身的排斥反應，一直沒辦法順利成功，光陰就這麼在煩惱中一天天的消逝了。就在此時，伯爵聽說鍊金術可以成功製作出人造人，藉由賢者之石的力量，甚至可以起死回生，得到永恆的生命。但自數百年前起，因政府為了推行機械文明的現代化運動，所以哈特蘭王國禁止一切的魔法、巫術，和鍊金術等研究。偉大的魔法師和鍊金術師都遭到流放，國內剩餘的學者若有研究的行為，則以叛亂罪處死。為了讓妹妹成功復活，葛歐力克決定不惜一切代價，開始研究禁忌的鍊金術。



只剩下頭顱的莉莉絲。

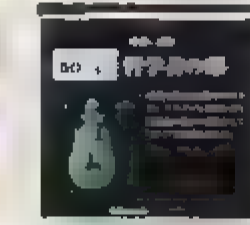
魔性大發的葛歐力克。



近來首都出沒的女俠盜，她的真實身份是？！







畫面指數	畫面相當精緻考究，但其中卻有許多宗教意涵的場景，玩家可能要先有心理準備	10
操控指數	大體上來說都算直覺，就是系統設計配合上的問題	9
音效指數	配音配樂都是上乘之選，可惜壓縮過度之下，音質失真的情況頗嚴重	10
內容指數	拿不出來的話題，恐怕可以名列世界名著，題材豐富，深奧耐人尋味	10

平均指數 10

在2005年之內，恐怕沒有一款遊戲能跟它相提並列，本作已成為歷史上難以超越的里程碑，為遊戲發展史展開輝煌的一頁。

遊戲系統與特色

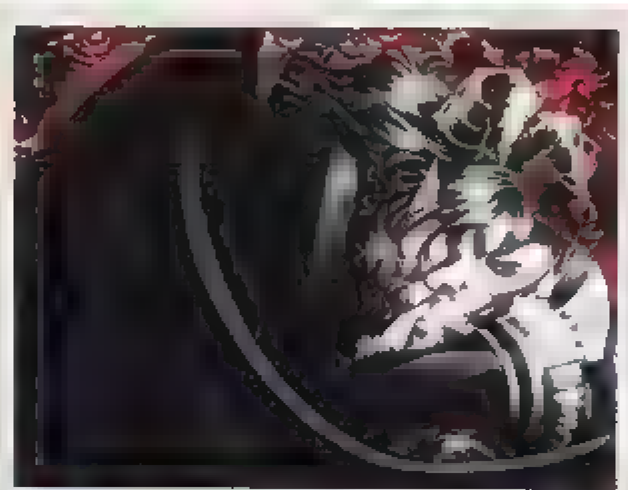
遊戲無須Jwin，Cwin下也可順利安裝和執行，不單對玩家而言是個好消息，也說明了花梨即將進軍國際市場的野心。安裝時無法更改路徑，並且強迫完整安裝稍嫌不便。筆者第一次看到Shockwave程式製作的遊戲，也對他的能力強大感到吃驚。AVG必須具備的功能幾乎都有了，演出效果也令人滿意。和另一常用程式Director相比，儘管Director製作的遊戲無須安裝，但在諸多功能欠缺下恐怕已經可以淘汰了。不過Shockwave仍然存在很大的缺點，就是會佔用許多系統資源，也需要預留不少的硬碟空間來作運算。因此如果電腦配備不夠好的玩家，可能需把特效關閉，或降低畫面的精緻度，以避免延遲的狀況發生。另外，遊戲中較特殊的，除了搭配鍊金術、交靈術、Rune占卜和藥瓶邏輯的小遊戲，來增加趣味性和挑戰性。另外所有的選項都會出現計時器，倘若沒有在時限之內回答，系統就會任意決定一個選項進行遊戲，讓遊戲的難度大幅提昇。遊戲儘管選項非常多，但有許多選項可有可無，並不會有任何影響。除了一些主要選項會影響結局外，比較需要注意的還是鍊金術的過程。鍊金術的麻煩，在於必須常用SAVE/LOAD大法蒐集材料。倘若一直沒有鍊成某些特殊物品，莉莉絲的首級就會腐爛死去，遊戲也就結束了。

文學名著般的劇本與細膩的畫面

演出上採用了戲劇手法，有旁白口述以及擔任開場的楔子，讓觀眾能更容易進入劇情。劇本可說是文學名著的等級，不但取材方面，相當用心地研究史學和鍊金術文獻。劇情受到「神曲」和「浮士德」相當大的影響，對話上也經過仔細考量，配合身份地位和當時的習慣，來決定每個人的用語。劇情中男追男或男追女路線皆可有，但其實作者想表達的是命運的無奈和人性的矛盾，戀愛其實不是本作重點。原畫的畫風接受度見仁見智，但看得出來非常用心，肌肉的分佈曲線頗佳，五官、頭髮、衣物都繪製的十分細膩，可惜骨架有點怪怪的。呼應劇情中的歐洲宮廷風，著色鮮豔華麗，肌膚、血肉、骨骼的上色更是栩栩如生。製作群甚至親赴羅馬尼亞取材，參考實物和繪畫，將歌德式建築背景，以及當代服裝一分不差地搬運到遊戲裡，令人實在不得不佩服花梨的用心。排版方面也下了許多功夫。畫面採用採用古書插圖手法，邊框像是斑駁的燙金，並且在章節轉換處放置許多仿古風的版畫，讓人覺得遊戲彷彿就像是在閱讀一本古老典籍。可惜因為CD容量限制，人物圖經過嚴重壓縮，原本很細緻的表情圖變的模糊不清。另外使用跟背景家相同的背景色透過法，人物站立圖邊緣出現鋸齒狀，這些缺點多少讓畫面打了折扣。

配樂與配音

配樂中採用了居爾特民俗風，描寫鄉間情境；採用教會的聖歌和管風琴來添增宗教氣氛；圓舞曲則表現了當時社交界的流行。可惜同樣因過度壓縮，音質喪失了原有的精緻，甚至還有雜音！配音上不消說，聲優陣容是有史以來見過最華麗龐大的卡司，每位角色的表現也相當稱職，個人覺得表現最好的，是飾演莉莉絲的堀江由衣。這位天真的少女，歷經數度慘劇後只剩一顆頭顱，在根本不知道自己還有沒有明天的情況下，仍然堅強地作哥哥的依靠。透過堀江傳神的演技，將這位少女的勇氣完全呈現在玩家們的面前。經由製作群各方面所下的苦心，本作已成為歷史上難以超越的里程碑，並為遊戲發展史展開了輝煌的一頁。



與梅菲斯特的契約之吻。

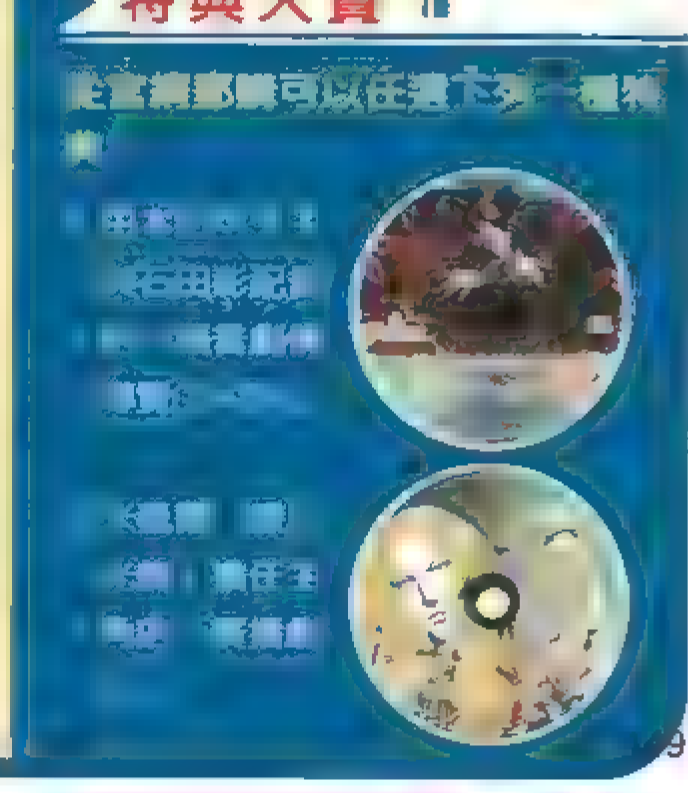


國慶日中狂歡的民眾。



進行鍊金術中的葛歐力克。



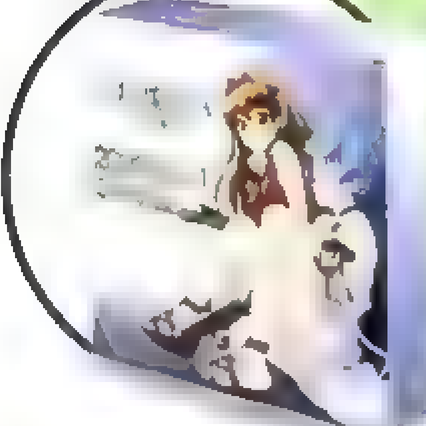


REVIEW 評遊戲

MERI+DIA

撰稿作家：勇者AAA
製作公司　ぱれっと
代理公司　ぱれっと
遊戲類型　AVG
建議售價：￥9,240
基本配備：PII-350、記憶體：128MB、硬碟空間：900MB空間以上、顯示卡：DirectX8.0以上支援，32MB RAM，800×600，Highcolor以上、音效卡：DirectSound對應，PCM支援

故事腳本：ん・
遊戲版本：JWin98/ME/2000/XP
原畫作家　たまひよ
語　音：有





■官方網址：http://www.clearrave.co.jp/

春假期間勇者放了四天假期，雖然都貢獻給祖先們，但至少把三月的疲憊一掃而空，本來依照往例要開始打拼四月的部分，卻發生沒料可作的狀況，看著還沒備齊的料件一直增加，有種山雨欲來，卻不知如何是好的感覺，五月免不了又是一場激戰XD。



背負的使命，想要改變的未來

時間發生在不久的未來，由於各國爭相開發宇宙的科技競賽導致了不可收拾的災難，一枚巨大的人造衛星墜落南極，致使冰帽融化讓海平面上升，多數人都死於這場災難之中，多年之後民間宇宙開發組織「U.I.P.C」提出了驚人的計畫，便是利用科學技術建造巨大的堤防用來擋住日漸上升的海平面，這項計畫得到各國的青睞，卻也讓「U.I.P.C」得到了莫大的權力。主角橘　卓巳，「U.I.P.C」中數一數二的優秀諜報人員，某日與直屬上司通話作任務確認時，通話之中上司便遭到不明人士殺害，敏銳的主角第一時間便覺得上司的死似乎跟他正在交付的任務有關，主角為了完成故人的遺願"摧毀組織的「睡美人」計畫"，不惜冒著背叛組織之險，闖入了組織的研究機構，在一陣廝殺後，主角到達機構的中心部位找到了那位"睡美人"，當正要開槍格殺在培養液中的少女時，少女的聲音傳入了主角的心中，在與少女心靈交談經過幾番問答之後，主角開始懷疑組織的正當性，以及為何眼前的少女竟會是上司不惜犧牲性命也要摧毀的存在，主角迷惑了，是要痛下殺手完成故人的遺願，還是理出真相為故人報仇，主角遲疑了許久…。那天，橘　卓巳成了通緝在逃的犯人，罪名是破壞重要研究機構，及盜取極機密研究…。

瑕不掩瑜的好劇本

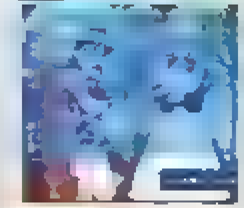
老實說勇者東瀛遊戲玩了那麼多年，各種類型的遊戲也都碰觸過，不免覺得現今遊戲的故事題材都是大同小異，異於一般大眾認知的題材可說是少之又少，而本遊戲也算是有點抄襲他作的作品，雖說抄襲難免，但要組合的漂亮就真的是功力所在，幸好本遊戲算是比較好的那一群，好！廢話少說，本遊戲在故事劇情的編排上不論是內容深度還是劇情張力上都有不錯的表現，雖然遊戲前期有點搞不懂，會抓不到劇情的走向，但在中後段時慢慢導出「U.I.P.C」這個組織的面貌以及「睡美人計畫」的目的時，讓人有種豁然開朗的感覺，循序漸進引人入勝的架構，再加上遊戲表現方式比較貼近第三人稱，立場上更為獨立超然視角來看故事，讓勇者玩遊戲時隨著與劇中人物的交談可以一探整體故事的全貌，雖然遊戲時的參與感薄弱了點，不過也因為這樣的設定有了比較寬廣的視野來看全部的劇情，感覺上相當的不錯，也可看出編劇功力的所在。


夢寐以求的膝枕視角


唉呀！！



畫面指數 7
人物設定生動，角色亮麗，畫面整體感表現的不錯



操控指數 6
操作相當容易上手，指令設定淺顯易懂，新型對話系統的設定也相當有趣



音效指數 7
曲目相當多元，平和、值得一聽，整體音樂搭配上頗有水準

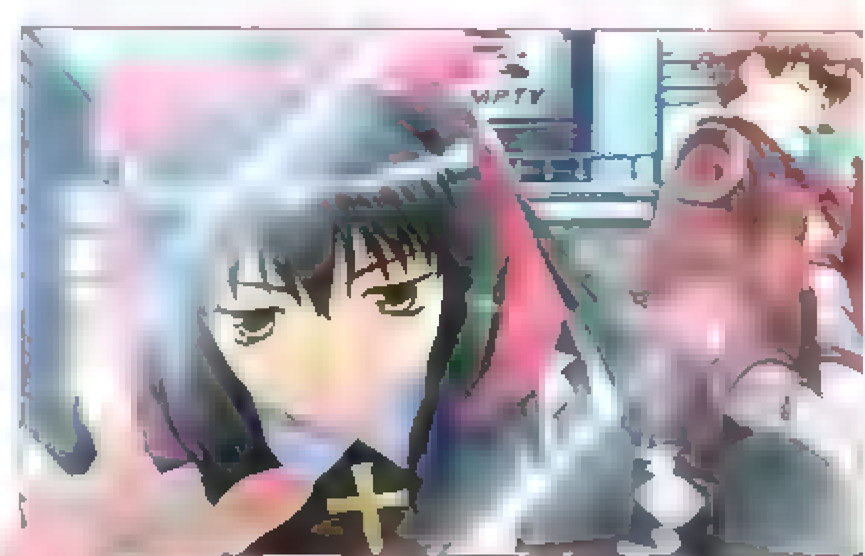


內容指數 8
故事拿捏的起承轉合算是良好，每個人的故事橋段的交接處相當流暢，感覺上很不錯

平均指數 7
新式的對話選擇系統讓人有種不同的感受，而遊戲整體的表現算得上是水準之作。

更為動感的演繹方式

許多AVG類的遊戲為了讓故事表現出更為活潑的感覺，多半都會在對話人物上作點變化，大部份都會加強人物表情或是肢體動作上的詮釋，更甚者乾脆就直接用近似動畫的方式來跑(如：lurid社出的「ちゃっく」)，差一點的就是讓人物稍微搖一下晃一下了，然而本遊戲可以說是晃得比較厲害的一個XD，如果讀者有印象的話，ぱれっと社的上一款遊戲《愛cute》的人物展現出來的動態感一定不陌生吧，而本作也延續這項優點，一般遊戲中的人物在"晃動"時大多只有左右上下之類的，好一點的就多了將人物放大縮小來增加一點畫面上的遠近感，而本遊戲除了這個外，還設計了人物的正、背面及側面的圖像，在這些圖像的編排應用之下，臨場呈現出來的感覺可說不輸動畫所呈現的效果，另外在其他靜態CG圖中也加了一些動畫的小小效果，讓遊戲更有整體感，不會有顧此失彼的遺憾。



這東西看來不錯喔



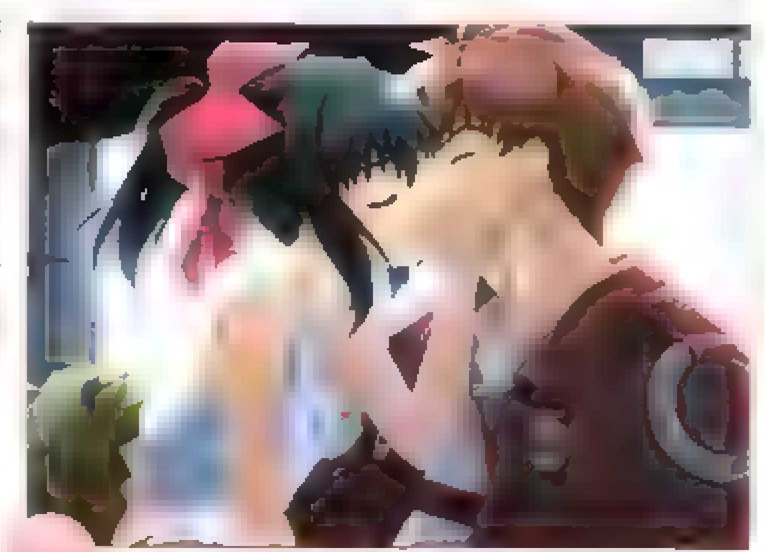
下一個目標是誰阿



我們走吧

功不可沒的聲音

說到增加臨場感的部分，除了圖像的演繹外就屬遊戲中的人物配音了，雖說聲優表現讓人驚豔的作品不在少數，但很少看到有遊戲會把"雜音"也收入其中的，怎講勒，舉例來說同一場景中有A、B、C、D四人，A、B正在吵架，C、D正在談論事情，畫面帶到C、D對話的部分，許多遊戲會把A、B的聲音消失讓C、D的對話出現，或是C、D對話中會插入一兩句A、B吵架的內容之類的，而本遊戲卻是將全部的對話聲音都收入其中，簡言之就是畫面上是C、D的談話內容，而聲音卻加入了除C、D的配音外A和B的吵架內容，感覺上頗為有趣，會讓人忘掉要看對話卻只想聽聽這些弦外之音的內容。而音樂的表現也是相當的不錯，不論是在場景還是人物心境上的配合上都有不錯的結合，表現不佳的地方極少，算是很不錯的音樂作品。



我愛你

系統補遺

講得太興奮忘了要介紹系統，本遊戲操作上沒什麼不便請安心食用，ㄜ..這不是重點，本遊戲在對話系統上做了蠻大的改變，一般遊戲都是已連續選項來作分歧選擇，本遊戲則是利用組合式的問答來呈現，先弄出一個連慣性問題，然後再給玩家一些答案讓玩家自己組合回答的答案，這樣的作法十分有趣，也一改過去AVG的傳統表現方式，值得嘉許一番。



特典大賞



Qualia～クオリア～

撰稿作家　莎琳娜
製作公司　Ware-Suika
代理公司　Ware-Suika
遊戲類型　AVG（BL18禁
建議售價　￥2520
基本配備：
CPU　Celeron-200Mhz
RAM　64MB、硬碟空間
450MB、DVD-ROM　4倍速以上、顯示卡　解析度640×480、Highcolor以上、音效卡　支援Direct Sound

故事腳本　齋藤あつめ
遊戲版本　J-win98/2000/ME/XP
原畫作家　齋藤あつめ
語　　音　無



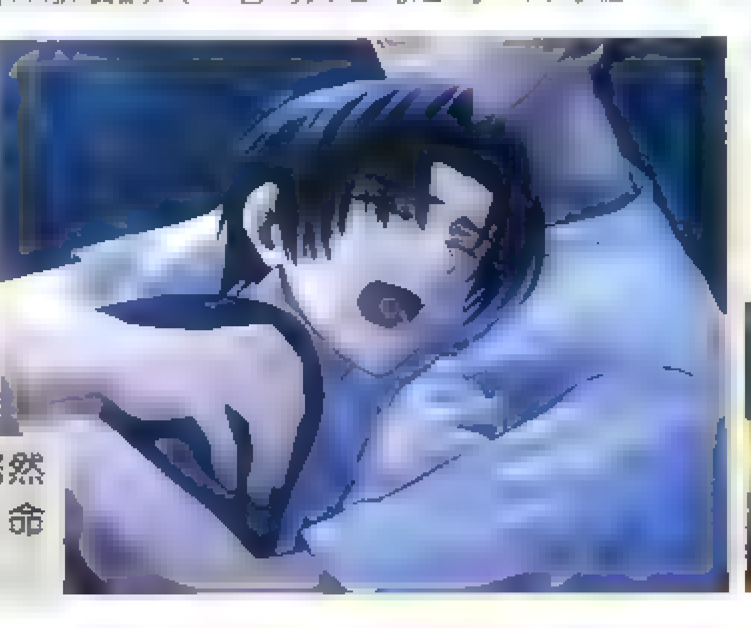
在日本的鄉村，居民間流傳著這麼一個故事：據說在戰國時代，曾經出沒一吃人妖怪，體型比人還大，外貌似狗，背上生有雙翼，還有二條尾巴。懼怕的人們，給牠起了這麼一個名字：『人狗』。這是距今數百年前，流傳在朱鷺渡小鎮的傳說。



■官方網址：http://www.ware-suika.com/

意想不到的鴻門宴

如果有一天，你收到了一封意圖不明的邀請函，寄件人平日並不熟稔，你會去赴約嗎？主角是東京某高中的教師，在漫長地暑假裡，有天突然接到一封簡訊「來我家玩吧。霧島賢」寄件人賢是他的學生，不過兩人平日並沒有密切的往來，抱著好奇和期待，主角搭上了開往朱鷺渡小鎮的列車，前往賢的家中度假。誰知，這一切只不過是幻滅的開始…。小鎮中離奇發生數起命案，被害者都是少年，屍體彷彿遭到野獸啃食，並被不可思議的巨大力量撕裂，而使屍塊散落各處。更奇怪的是，屍體還會漸漸石化，最後變為塵土。事件的背後，究竟隱藏著什麼？為了復仇而失去自我的人、為了達成目的而甘願犧牲一切的人、因為恐懼而精神崩潰的人，他們與主角之間，又存在著哪些糾葛？每個人的心中，都有著悲痛的回憶。真相到底是什麼？「你」到底是誰？！隨著命運的分歧，主角能夠改變自己與他們的未來嗎？

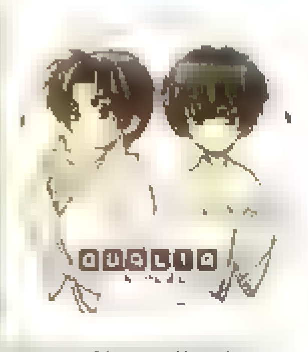


這副瘦弱的身體，居然要承擔這麼沈重的命運。

"吉里"的遊戲系統

官方發售的遊戲版本有兩種，初版是CD光碟，再版時使用了DVD光碟，售價也有差異，DVD比較貴，也唯有此版才內附BGM特典。遊戲必須在日文模式下，才能順利安裝和執行。因此作業系統倘若不是win2000以上的使用者，恐怕得灌Jwin才能玩到遊戲。雖然說叫安裝，其實也只是把光碟內的檔案解壓縮後直接複製到硬碟裡。儘管可以選擇儲存路徑，但必須完整安裝有些不便，也不會自動製作捷徑。同人遊戲畢竟在程式上還是吃虧了點兒。不過壓縮後不到400MB的容量，製作上卻使用DVD光碟燒錄，頗有殺雞用牛刀之感。推測可能是因為DVD燒錄機較不普遍，為了防止盜版而採用此項措施。但相對的，DVD-ROM在女性向遊戲界，也是屬於較不普遍的配備，因此玩家購買前，請先確定買到的版本能夠符合自身電腦配備，以免花了錢卻不能玩，原先美好的期待變成傷心的回憶。製作上使用了在日本同人界，相當

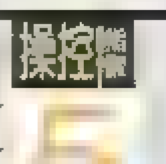




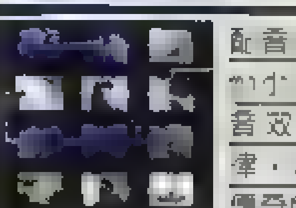
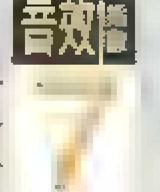
撲倒是戀愛遊戲的王道啊！

畫面指數 

原畫的線畫和上色功力高超，骨架比例和肌肉分佈相當正確，將少年的美型繪的淋漓盡致。

操控指數 

欠缺許多功能，同人遊戲在程式發展上，還是受到相當多的限制。

音效指數  

配音使用簡易程式製作的小音效，以鋼琴的音效和淡淡憂傷的旋律，非常適合這款充滿傳奇色彩的形象。

內容指數 4

劇情中有諸多不合理，但以同人作品來看，仍然具有參考價值

平均指數 6.5

非常少見的總攻無臉男主角BLG，主角的名字還能自行輸入，回想畫面排版別出心裁，是不容錯過的佳作。

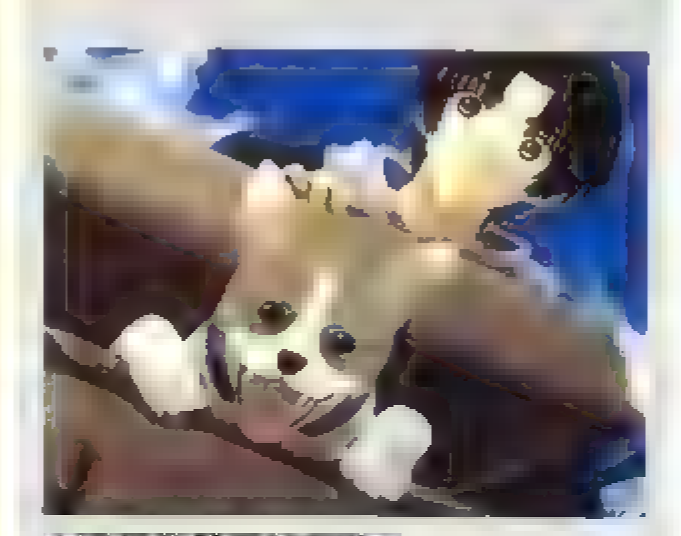
受歡迎的自製遊戲軟體「吉里吉里 KAG3」。由於操作簡易，程式穩定，演出效果和選單功能也都能滿足大部分的要求，因此繼微軟的Director後，被許多創作者採用。但缺點是目前僅有日文版本，也存在不少的字型相容問題。而且僅能在日文模式下執行遊戲，不但沒有CG和配樂回顧功能，也不能回顧劇本，幾乎可以說是相當陽春的一套程式。但比起台灣同人目前主流的「戀愛模擬共和國」或「戀愛遊戲製作大師」，「吉里」在畫面和演出效果，以及版面配置的美觀程度，都是《戀模》無法相比的。最後小提醒，雖然官方有提供修正檔，但僅適用DVD版，且必須在Jwin下才能執行。



▲隼的背後，留下了人狗的「證據」。

美麗到無話可說的原畫

原畫絕對是高水準表現，儘管是同人作品，但水準比商業向有過之而無不及。不僅人體骨架比例和肌肉分佈正確，也鮮少發生人物臉部變形扭曲的情况。長久以來，BL界一直有誤解男性美的情况。常常可以看到許多畫家筆下的美少年，不是被女顏化，就是女體化。其實那所表現出來的是女性美，並不是屬於男性的美感。本作中的兩位少年角色，儘管身體贏弱瘦小，卻仍維持男性應有的肢體身材。手、腳、腰、軀幹，看起來都是屬於很瘦的男孩，而且臉部也沒有去刻意加強眼部或睫毛。表情圖非常多，為了配合劇本演出，原畫大費周章地繪製了許多依劇情需要的人物表情以及肢體動作。每位主要人物都有10張以上的表情變化，使演出效果非常生動。同人遊戲製作上確如此用心，真是值得嘉許。粉彩上色的效果頗佳，劇中充滿謎團的美少年，襯托下更像是不食人間煙火般飄渺，搭配著傳奇幻想劇情，整體充滿夢幻的色彩。可惜因為使用電子小說的演出模式，劇情的文字部分常常會遮住人物臉孔，精心繪製的表情圖都看不見了，實在好可惜喔。

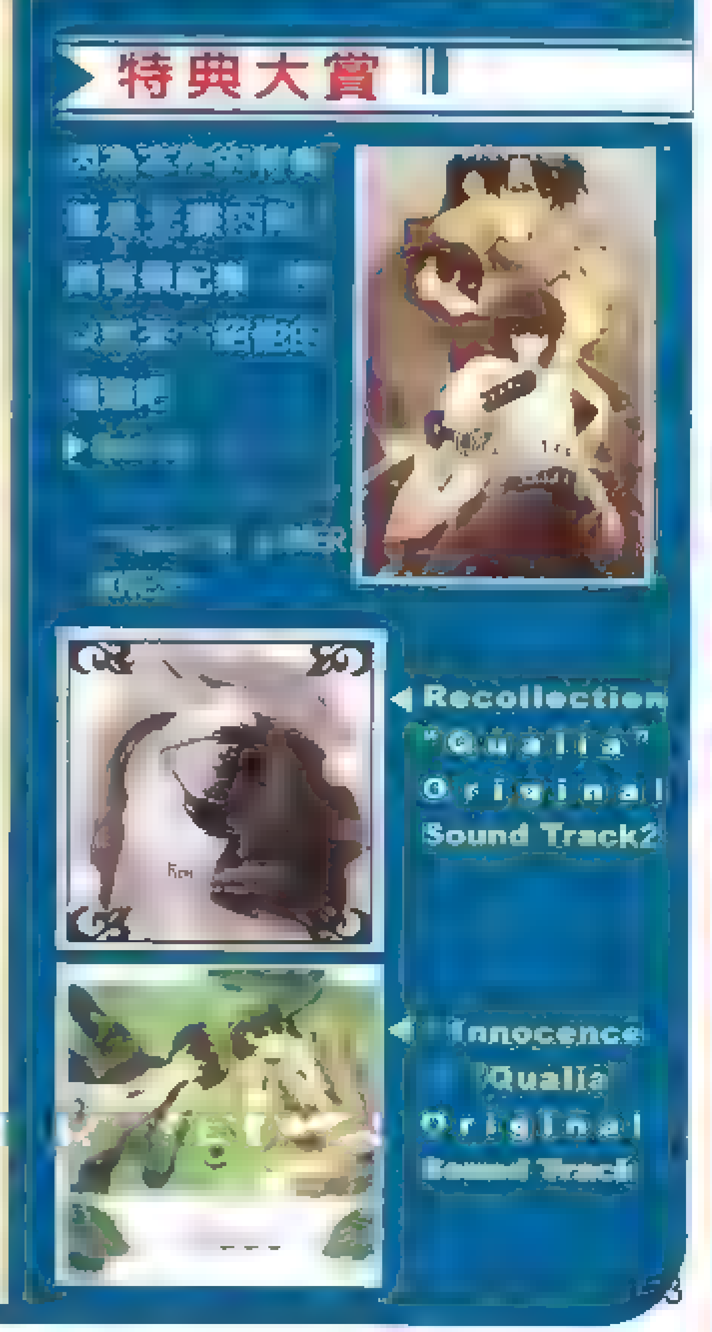


缺點過多的Original BL Sound Novel

劇本與原畫，同樣都是出自齊藤氏的手筆。不過可惜劇本在表現上，似乎就沒那麼精彩了。儘管劇本中，人物的性格描寫生動，對話就像發生在眼前般真實。但缺點過多而影響了整體表現。首先是題材過於老套，雙胞胎的設定，鄉下古老傳說和魔物寄寄在熟悉的人體內，這些都與經典之作《顔のない月》同質性過高。再來是劇情的鋪陳，浪費太多時間在不必要的流水帳上。儘管也許是希望能更清楚交代人物的心境，但張力不足之下，觀眾可能在半途就睡著了。另外刻意多次製造緊張氣氛，但卻只是主角想太多而讓場景緩和下來。這種手法反覆使用會變成一種「狼來了」的效果，當遇到真正緊張的劇情，需要吸引觀眾注意時，可能大家已經厭煩了。劇情中也有諸多不合理。即使因為報復而殺人，其實以霧島家在當地的財大氣粗，連槍枝都能擁有的情況下，根本不需要鋌而走險利用遠古魔物。雙胞胎的外貌儘管難以分辨，但是要長期做到無人能察覺兩人互換身份，這也是不太可能的事情。而且，隼在伸手不見五指的情況下，還能準確地打昏主角和弟弟，並把主角從洞穴裡獨力扛出來，對於這點實在感到不可思議。主角還常常莫名其妙就昏倒……。此外主角的過份遲鈍也是致命傷，全部的觀眾都知道了只有他不知道。難道這就是當局者迷旁觀者清乎？



和隼從此過著幸福快樂的日子。





REVIEW 評遊戲

ゆのはな

撰稿作家　邪騎士
製作公司　PULLTOP
代理公司　PULLTOP
遊戲類型　ADV(男性向實錢價收)
建議售價　￥10290
基本配備　CPU：P3 500、記憶體128MB、HDD 1.8G、顯示卡 800X600以上、音效卡 支援DirectSOUND

故事腳本：丸谷秀人、J・さいろー
遊戲版本：1DVD
原畫作家　藤原々々
語　　音：全程語音(主角除外)

其實這個月邪騎士本來有蠻多工作可以做的，可是卻因為很多原因使得原本預計到手的工作大大地減去了一半，除了感到有點失落之外，也對評論這個工作感到一點無力，還記得一位同樣也是在日本寫評論的朋友說過，很羨慕台灣的特約不會受到遊戲廠商的拘束能隨心所欲在雜誌上暢所欲言，不過隨著ONLINE的盛行，部份單機遊戲公司的坐大，台灣雜誌的特約似乎也漸漸的失去了這份特權...。

■官方網址：http://www.pulltop.com/

寒冬中的一個暖暖故事

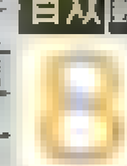
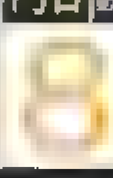
時間正為大學生的愉快寒假，由於父母雙雙不在國內，無人拘束的主角－草津拓也，便騎著自己心愛的摩托車來一段沒有目的地的個人旅程，當主角來到「ゆのはな町」的時候，半路上因為天雨路滑再加上為了閃避一隻貓，竟撞上路邊的一座小小古祠，之後感到全身一陣疼痛便昏迷了過去，等到他再次張開眼卻發現他撞上的古祠已經毀得亂七八糟，可是自己竟然一點傷也沒有，正當他為眼前的狀況所迷惑時，天空中飄來一個少女，她微笑的對主角說，她是這座廟擁有者同時也是這一區的土地神－ゆのは，而她救活主角的目的並不是她心腸好，而是希望主角能付出修理祠堂的修理費－235萬元，主角聽了之後當場傻眼，而且光他一個人真的付不出那麼多錢，當一人一神正陷入了不知所措的窘境時，一名相當可人的少女－わかば走了過來，詢問到底發生了什麼事，主角還來不及開口，ゆのは搶先了一步說話並編了一段相當感人的故事(簡單的說就是主角和ゆのは是一對受到壞人迫害的苦命兄妹)，而單純的わかば不疑有他便收留了他們倆，讓他們一起住在自家經營的澡堂中，並把主角和ゆのは苦命的故事跟全鎮說，讓主角不但能在這裡安居更是找到了打工的機會，所以主角便在這裡一邊打工一邊的還清積欠ゆのは的祠堂修理費。

遊戲裡的一份小小剖析

本作乍看之下是一套蠻無厘頭的遊戲，不過在內容方面倒是有著頗獨特的見解，就如同土地神－ゆのは所說的，人對她而言只有分為兩種，一種是不論發生什麼事都會對神相信不已的善男信女，另一種就是不論怎麼樣都是一毛不拔的非信徒，其實本作的每一個女主角都有其信念，只要玩家能好好地體會應該會有不少收穫！而本作中頗為重要的四位女主角－ゆのは、わかば、椿和穗波等人的安排上也是頗為有趣，ゆのは是個一毛不拔的土地神、わかば則是一位標準的善男信女，見到有困難的人不論怎麼樣都會伸手幫忙，而椿自幼的家庭狀況並不是很好，所以長大之後是一位相當自立自強卻又對於戀愛相當懵懂的女性，最後一位女主角穗波則是一位略帶靈感的靈能力少女(在此鎮中唯一能看到ゆのは真面目的女孩，主角除外)，所以說本作的劇情除了日常生活中所發生的一切，女主角們和配角們之間的互動便成為了遊戲的重點之一，感覺上並沒有什麼大起大落的轉折點，一路淡淡地走來可說是本作劇情的特色！所以說，想看啥米高潮迭起的愛恨情仇的劇情，邪騎士只能說一句：抱歉！本作並不適合你。



■神明的睡姿…

柔和的用色，相當適合人少的角色，在遊戲中常會被遊戲中頭上的畫去感到會心的一笑。	畫面指數	
 遊戲的系統可說是相當的普通，該有的一應俱全，不過SAVE LOAD的畫面一頁只有4格器還麻煩了些。	操控指數	
 優美的樂色常讓人渾然忘我，遊戲中雖說不上多的25首BGM也頗能表達各場景的意境。	音效指數	
 每個女主角都有其專屬的特色，不過只有三位女主角可以攻略，實在是少了些	內容指數	

平均指數 8

PULLTOP公司所出產的遊戲可說是品質保證，喜歡柔柔的ADV作品不妨來試試。

系統中的一點微微怨言

遊戲的攻略上和一般傳統的簡單ADV遊戲並沒啥不同，玩家只要在選擇的時候專挑一位女主角努力的攻略，不久之後便可以開花結果了，不過一開始玩家可以攻略的女主角只有わかば、椿和標皮三位，可是想玩這三位女主角的GOOD END，玩家得先破一次普通結局，過了之後便會發現遊戲選單中多了一個從本編故事開始的選項，選了之後才可以由此處進行真正的攻略，故玩家想玩到ゆのは的結局當然得先把前述的三位女主角都攻略完，如此一來就會發現選單上似乎又多了一個新選項，選了之後玩家才可以攻略她！此種做法雖然很常見，不過由於本作可攻略的女主角相當的少，害得不少玩家有種歹戲多磨的感覺（連續劇特色遊戲化？！）。



ゆのは怎麼會受傷了呢？

聲光上的一套個人見解

其實本作的聲光感覺起來跟本作的內容可說是相當符合的啦！每一位女主角都柔柔和和（四個可攻略的女主角中有三個是幼女體型），加上不時串場的Q版圖案，經常可以把遊戲裡的那份趣味給炒了出來，再加上藤原々々的畫功又相當的不錯，每一位女主角的肢體動作都十分傳神，不過CG的質感雖然夠但份量上似乎有點不足，有時過了好長一段劇情才有一張CG，常讓喜歡看CG的玩家等的有點不耐煩，要是CG的數量能再加個一成左右，相信本作的表現應該會更棒吧！而音樂的表現除了BGM很動聽之外，OP和聲優的表現更是尤佳，一定可以讓對音樂很注意的玩家滿意！



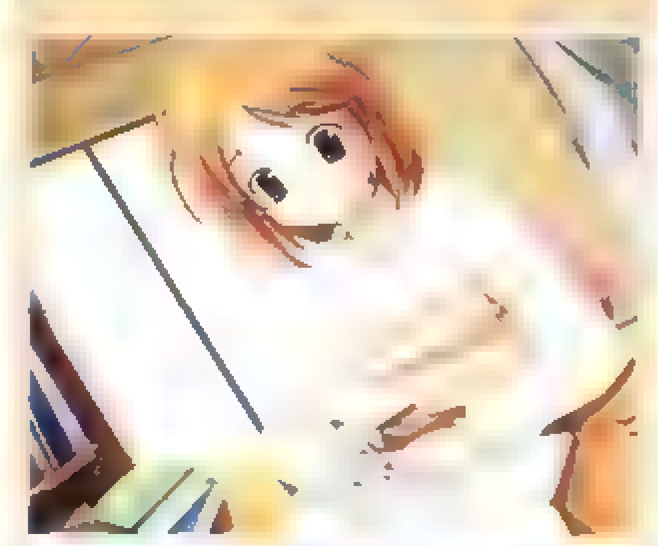
主角英勇的登場

結語

由於本作在一開始就標榜著這是個溫馨的小故事，因此邪騎士一開始便沒有對本作抱多大的期待，不過本作的整體表現也不算太差，雖說沒有出人意料之外的發展，倒也中規中矩的呈現出一部動人的劇情，所以在此推薦給喜歡這類溫暖劇情的玩家來好好品嚐，要是玩家們不喜歡這類的劇情，那還是少碰為妙喔！



◆我眼花了嗎？怎麼有人會飛？



◆除了幫忙家務~還要努力唸書喔



◆主角對於わかば有點嚇到了



◆洗好澡來瓶牛奶果然是最棒的！

REVIEW

評 遊戲

魔王と踊れ！

Legend of Lord of Lords

撰稿作家：羽葉
製作公司：catwalk
代理公司　catwalk
遊戲類型　RPG
建議售價　￥6800、未稅，
基本配備：CPU Pentium 3700mHz以上（1G以上推薦）、記憶體：128MB以上（256MB以上推薦）、顯示卡：800x600，HiColor以上（FullColor推薦）、音效：DirectSound對應

故事腳本．櫻沢　大，想ファクトリー（H Scean協力）
原畫作家　緋祭丹昇　遊戲版本：DVD　語　音：有（女性）



最近不知道怎麼回事，發現對很多新的東西興致都不是那麼高，往往拿到個新東西沒摸多久就有點累了。不過反而是對許多舊作品，像是舊書、舊漫畫、舊遊戲等等，常常一拿起來回憶就慢慢浮現出來，接著就放不下手了。看來筆者算是個比較念舊的人吧…不過換個方向想，舊作品可以承受的了長時間的考驗還被記得，這才是念舊的人之所以會不斷的緬懷過往的理由吧。



■官方網址：http://catwalk.product.co.jp

本格派RPG

這是本作一再標榜的名銜，至於要怎樣才稱的上「本格派」呢？基本要求就是以戰鬥為主，升級練功戰鬥等要素要在遊戲進行中佔大部分地位，而其他的附加要素，如　尋寶、小遊戲等等所佔的比率相較就偏低（所以近幾代的《FF》系列不太會用這個名號…），而本作在遊戲宣傳與封盒均不斷的這樣聲稱，它的表現是否有那麼「本格」呢？筆者個人的認定是，雖然表面上是偏SLG的遊戲方式，遊戲過程也確實是幾乎完全偏重在RPG部分，可是從存檔的方式與欄位似乎也漏了點氣，哪有一套聲稱「本格派RPG」的RPG在迷宮戰鬥的時候存檔欄位只有一個，可是在一般AVG部分可以存幾十個欄位的？其實某些地方看得出來本作受Alicesoft遊戲的設計風格所影響，只是Alicesoft的真正「本格派RPG」作品如《ランス》系列可不會在存檔上搞這種烏龍啊！此外本作有很多設計上的問題，譬如　如果在城內選擇出城的話在這章結束前都不能回城這設計真的挺奇怪的。不過要說本作配不配的上「本格派RPG」這個名銜，勉強算是稱得上啦！畢竟除了戰鬥以外本作能做的事還真是挺少的…。

魔王或救世主？

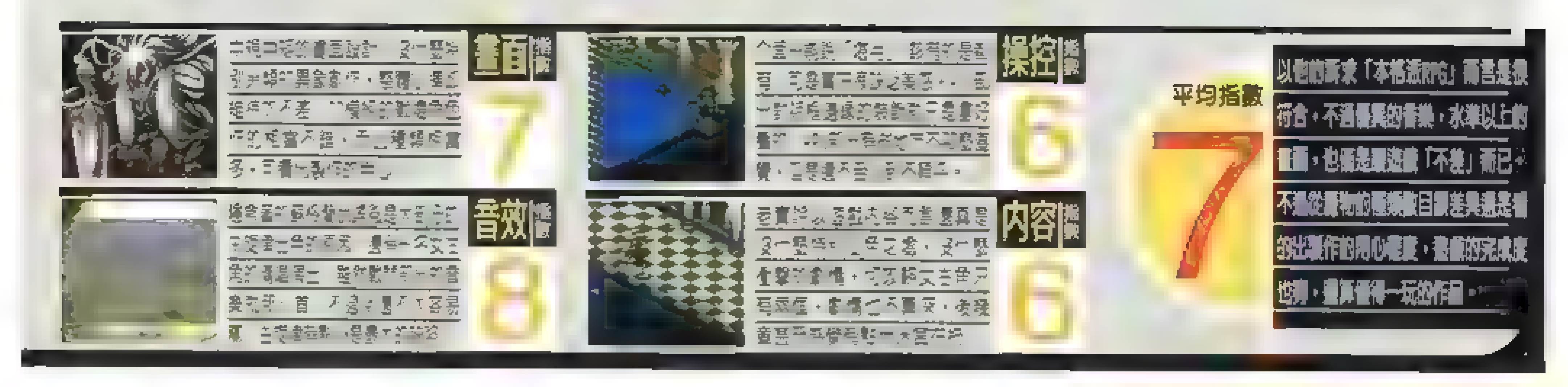
老實說這種主角在正邪之間作抉擇的遊戲，真正的代表作應該是《GROWLANSER》系列，而本作用兩名女主角作「擬似」正邪抉擇，不過感覺起來還是挺隨便的。劇情主要的差別就是前幾章奪回原本的能力（用的是七原罪…表現出來就有點好笑，譬如「忌妒」就會變出另一個分身，「怠惰」在對話上就顯的懶懶的不想活了這樣），而在奪回能力之後要快點找個女性H，選擇身為修女的フィリア或是把主角喚醒的舊部屬ウィッカ，而劇情走向就會往其一方向偏。破台一次之後也有一點獎勵，不過戰鬥難度算是中等，有了那些獎勵道具跟簡單的難度也只是加速跑另一線劇情罷了。嫌戰鬥難度太低的還可以去官網下載高難度挑戰修正檔，不過筆者可沒那種自虐的傾向



◆這樣把劍拔出來竟喚醒了主角的魔王身分啊

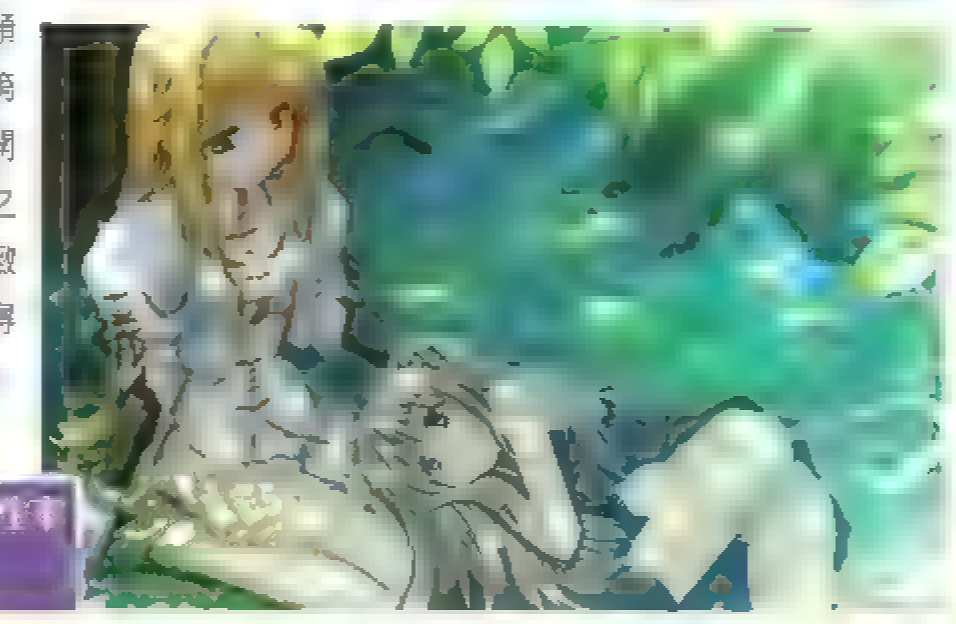


◆其實那根棍子還真的挺可愛……中看不中用



頗有誠意的製作

其實本作在製作上算是相當有心的，主要可以從幾個地方看的出來：首先當然是每一章的迷宮跟魔物種類都是相當的有差異性的，有廢城、森林、洞窟等等，而且一個迷宮前段後段魔物的群組會有個兩一組，不是像許多粗製濫造的遊戲換個顏色就是另一種怪物這樣，即便有換個顏色就出來的魔物也大約是第一章到第七、八章左右才開始重複出現的，在七八章之內可都是個別看來相當精緻的3D模組，光是這點就不得不對製作小組給點掌聲了。


◆[illegible]

超高水準的音樂

話說看完OP，筆者最注目的名字是擔任音樂的風水嵯峨！或許這個名字對很多人是很陌生的，如果說這位是電子」說名作《久遠の絆》的音樂製作人不知道又會有多少人有印象（汗…這個非PC Game、非十八禁的作品各位讀者知道的大概也不多吧！不過因為筆者對《久遠》也是相當的喜愛啦，所以當這個名字映入眼簾的時候衝擊頗大）。《久遠の絆》音樂的表現上是充分表現出神道教與日本民俗樂的風格，而本作卻是大量使用蘇格蘭民謠風，加上真實樂器的表現，讓音樂成為本作最為出色之處。如果運氣不錯買到的是附特典OST的版本，那張CD真的單獨聽就相當有價值，唯一的缺點就是曲目算起來不算太多，而且有不少的主旋律是重複的。而最糟糕的一點就是整個遊戲所有的戰鬥音樂就只有那一首，雖然說聽聽是還不那麼會膩啦，可是還是覺得有點不是滋味。


◆[illegible]

結語

基本上本作算是相當有水準的作品，若是要挑缺點的話也有很多好挑的，譬如老套的劇情、後半段極為拖戲的大迷宮、角色太少、介面設計實在很沒美感（這點真的很…介面設計的美術人員不知道邊框的圓點都可以作成按鈕嗎？還要用那種大小寫混用的正體英文字）等等缺點，不過想想RPG製作所要花費的心力是一般AVG的幾倍，多少可以諒解一下製作的辛苦，加上許多能夠感受的到其誠意的部分，這些缺點也還能夠容忍。如果想動動手動動腦玩點不是光看字的遊戲，這套確實是近期值得一試的作品。


◆中間那位也是千年老不死…秀逗那對很可愛的連配音都沒有(泣)




◆這個角色出來就只是為H而存在的…相關劇情幾乎沒有(倒)


◆修女跟青梅竹馬…這也算是一種定番吧


◆大人的世界還是要靠酒餵成熟美人(不過兩千多歲也熟過頭了吧…)

評遊戲 魔王と踊れ！



消防第六分隊

遊戲常識小百科

DATA

即時模擬遊戲《消防第六分隊(Fire Captain：Bay Area Inferno)》是Monte Cristo暢銷模擬遊戲《Fire Chief》的正統續作，場景移到了美國的西岸，玩家扮演一名消防隊的指揮官，將帶領手下的各種消防編隊以及消防重型機具，來達成一連串艱困的消防任務。而這次我們就要為大家來詳細的介紹這款遊戲的魅力，以及循序漸進的帶領大家順利的突破這些在「行動任務(CAMPAIGN)」裡的各種艱難的任務，以下話不多說，就讓我們進入這個迷人的《消防第六分隊》的世界！



▲歡迎加入消防第六分隊的世界～



▶細緻而逼真的畫面表現

各單位介紹

要成為一個專業的消防隊指揮官，首要之務就是要了解手上超過數十種可供運用的各種單位甚至是重型機具的各種特性與能力，如此才能在瞬息萬變的火場當中順利生存，並達到以最為迅速及有效的手段完成任務的目標。

人員單位介紹

人員單位	單位特性暨特殊能力
消防員	本作品中最基本的單位，可以使用所有的基本能力在火場中穿梭與烈焰對抗，也擁有最基本拯救受困民衆的能力，應用範圍廣大。
攜帶式噴槍	基礎消防員的特殊裝備，直接與幫浦或水相連結後可發揮相當於幫浦車的威力，但由於裝備的重量，在行動上仍有許多的限制，尤其必須注意用水的補給路線。
醫務士	以醫療能力見長的基本單位，可以現場為各個單位做最基本的急救處置，僅擁有最基本的消防能力。
救援專家	以破壞大型障礙物或破壞金屬穿越能力見長的單位，僅擁有最基本的消防能力。
技術人員	以操作或修復較為複雜的裝置或機械的能力見長的單位，僅擁有最基本的消防能力。
特殊裝備專家	身穿專業的防護衣，以其可輕易在烈焰中穿梭的能力見長的單位，同樣由於裝備的關係，在行動上也有著些許的限制，使用時必須注意防護衣的耐性是否超過容許上限。
毒氣專家	與特殊裝備專家相同，經由身上的防護衣保護，可以輕易的在充滿毒氣或是腐蝕性氣體的區域間移動並進行消除工作，使用時必須注意防護衣的耐性是否超過容許上限。
危險環境專家	唯一擁有攀爬技能的消防員，通常扮演著在重型機具到達前為其它的消防員開路的先鋒角色，也由於僅配置有輕裝備的關係，僅擁有最基本的消防能力。
搜救犬訓練專家	配有經過嚴格訓練擁有靈敏嗅覺的搜救犬的單位，可以進入倒塌的建物或瓦礫附近察覺到被埋藏在下面的民衆，進而加速搜救時間，使消防員的行動可以更有目的性。







重型機具單位介紹

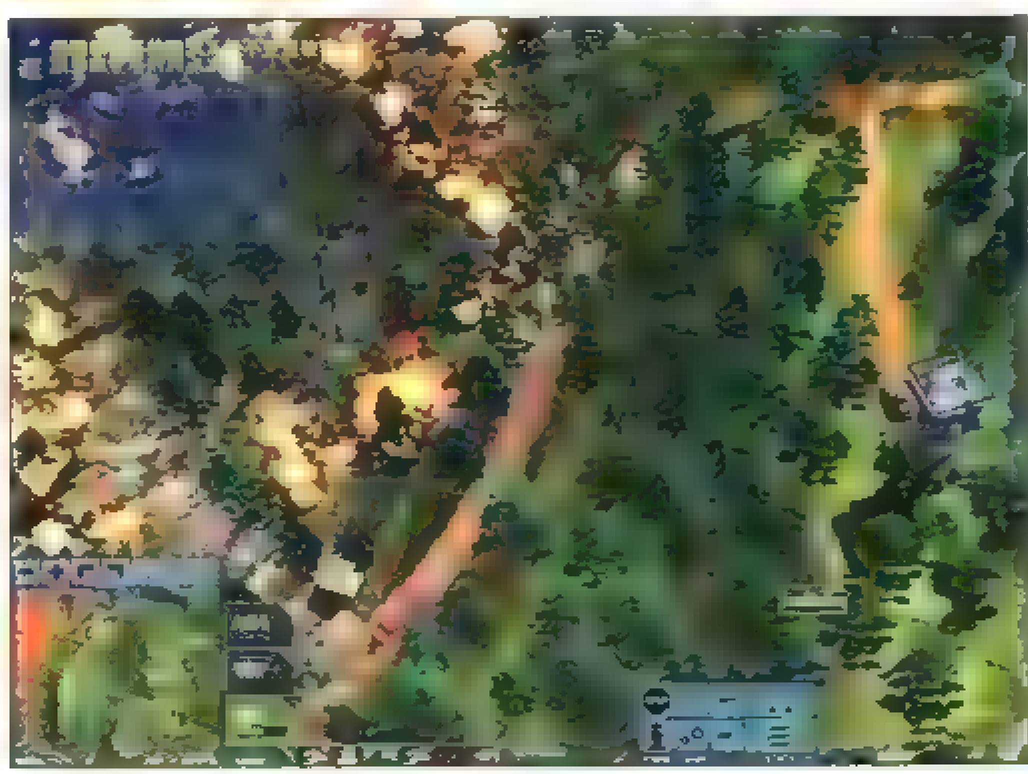
重型機具單位	單位特性暨特殊能力
幫浦車	車輛中最為基本的單位，車上搭載著強力的噴槍以及幫浦設備，仰仗著強力的水柱而在一般低層建物以及平地火災上通常可以發揮非常有力的效果，由於車上搭載有幫浦設備，所以也可以作為提供消防員補給用水以及移動式噴槍的引水線功能。
[illegible]	在雲梯車上搭載著強力的噴槍以及幫浦設備的單位，利用雲梯的高度優勢以及可延長水線的效果使得高噴車非常適合用於高層火災或是需要長距離滅火的場合，由於車上搭載有幫浦設備，所以也可以作為提供消防員補給用水以及移動式噴槍的引水線功能。
化學泡沫車	與幫浦車類似的單位，除了車上同樣搭載著強力的噴槍以及幫浦設備之外，由於裝載的是化學泡沫劑，所以主要是在對付B種油類火災的場合為主，由於車上搭載有幫浦設備，所以也可以作為提供化學消防員補給以及一般消防員換裝化學泡沫劑之用。
越野水箱車	與幫浦車類似的單位，除了車上同樣搭載著強力的噴槍以及幫浦設備之外，其優秀的越野能力更使其在荒野、山脈、鄉村或是森林大火時發揮極大的效果，由於車上搭載有幫浦設備，所以也可以作為提供消防員補給用水以及移動式噴槍的引水線功能。
消防船	幫浦車的海上強化版，船上同樣搭載著強力的噴槍以及幫浦設備，強力的高噴槍使得消防船的守備範圍極其擴大，甚至可以利用本身搭載的幫浦設備以及地利之便替消防車種提供充足而強力的補給。
噴射機	搭載著大量的空中灑水管，不管多大的火勢都可以在一瞬之間撲滅，不過強大的水壓威力如不注意使用的話，甚至會對地面上的人員造成莫大的傷害，因此通常多用於山區森林等都市外圍的區域，另外由於準備時間時間極長，所以無法連續利用。
[illegible]	與噴射機類似的單位，雖然飛行距離較近，威力也不如噴射機的強大，不過由於噴水區域可以控制得較為準確，對地面上人員的影響也較小，所以在城鎮當中也可揮相當的威力。
[illegible]	後勤的車輛，車上裝載著各種的緊急醫療物資可供消防人員急救與緊急處置之用，同時也提供了搭載民衆就醫的任務，不過與該車強大的醫療能力所相對的就是，該車除了醫療能力之外並沒有任何參與消防工作的能力。
[illegible]	與救護車類似的單位，適用於車輛不容易前往或接近的區域，不過考量到需要安全起降的問題，雖然可以進入救護車難以發揮的範圍執行任務，但是在實際的應用上也受到了極大的限制。
[illegible]	後勤的車輛，搭載著巨大的水箱以及幫浦設備，由於犧牲了噴槍設備換取裝水的空間，是故該車雖然擁有比一般消防車種還高的裝載量，卻沒有任何參與消防或是醫療工作的能力，不過可以利用本身搭載的幫浦設備替消防車種提供補給。
泡沫水箱車	與水箱車類似的單位，由於裝載的是化學泡沫劑，所以主要是活躍在對付B種油類火災的場合為主，雖然同樣的沒有任何參與消防或是醫療工作的能力，不過也可以利用車上搭載的幫浦設備，替化學的消防車種提供補給。
雲梯車	後勤的車輛，搭載著總長可達60呎的巨大雲梯以及幫浦設備，可利用雲梯將消防員直接護送到較高的樓層進行搜救工作，由於犧牲了噴槍設備換取雲梯的設備，是故該車沒有任何參與消防或是醫療工作的能力，不過還是可以利用本身搭載的幫浦設備替消防員提供補給。
推土機	後勤的車輛，主要用於需要將大型障礙物搬離或清空等特殊用途的狀況，本身沒有任何參與消防或是醫療工作的能力。
生化室	與水箱車類似的單位，由於裝載的是消毒噴劑，所以主要是活躍在對付毒氣災害的場合為主，雖然同樣的沒有任何參與消防或是醫療工作的能力，不過可以對毒氣專家提供補給以及一般消防員換裝消毒噴劑之用。

認識消防員的危機

消防隊終日穿梭在火場當中，面對火焰這種複雜而多變的危險，就算只是用錯滅火劑的種類都可能會造成消防員自己的生命危險，為了要維護消防員自身的安全以及增加滅火工作的速度，一個成功的消防員勢必要對火災以及種種潛藏在火場內的各種危機作一番基礎的了解，接下來就讓我們為大家介紹各種的火災以及潛藏在火場中的各種危機。

火災

火災	特性與預防手段
A類－普通火災	由木材、布匹、橡膠等等一般材料燃燒所引發的普通火災，利用一般的水即可達成最高效益的撲滅速度。
B類－油類火災	由油、油氣、可燃性氣體碳化氫等等易燃物所引發的火災，不但延燒速度較A類火災為快，火勢也較為猛烈，如果火災是由管線漏氣所引發的，通常在關閉活塞之後就可以獲得減緩，此類火災只需要利用化學泡沫劑加以中和即可達成最高效益的撲滅速度。
C類－電氣火災	由電器管線意外所引發的火災，通常是被一般火災延燒之後接連發生，此類火災嚴禁在通電時試圖利用水加以撲滅，雖然粉末滅火劑可以達成此類火災最高效益的撲滅速度，不過最好的方式還是先切斷電源供應之後再以一般的程序滅火即可。
D類－金屬火災	極為罕見的火災，由活性金屬或是其他禁水性物質燃燒所引起，通常是被一般火災延燒之後接連發生，燃燒溫度甚高極具危險，目前尚未有能夠有效控制此類火災的防火劑，只有可以分別控制各種金屬的滅火劑，此類滅火劑通常可以在火災現場搜尋獲得。





潛藏危機

潛藏危機	特性與預防手段
爆炸	最常見的狀況，由部分物品與裝備在被延燒之後發生，不但會對週遭的人員產生重大傷害之外，還有可能使大火一口氣延燒到附近的區域，通常可以藉由事先控制這些易燃物質的燃燒狀況所避免。
閃燃	火災初始由於室內溫度升高使得室內物品分解出可燃物質在室內堆積，一旦突然的與空氣接觸到達溫度限界的時候，便會使得原本局部燃燒的狀況一口氣轉變成全面性的大火，通常可以藉由事先設立通風口控制室內溫度所避免。
回燃	通常在火災撲滅後發生，主要是由於室內空氣不流通造成可燃性氣體在室內流竄，只要再次遇到火苗就會產生爆發性的全面性擴散，通常可以藉由事先設立通風口控制空氣流通所避免。
揚沸	極為罕見的狀況，通常在石油化學廠發生，主要是由於水接觸到石油等碳氫化合物之後會在底部沉澱，一旦熱氣升高使得沉澱的水產生汽化，將會一口氣爆發造成熱水如雨般落下，極為危險，通常可以藉由事先控制油槽附近的燃燒狀況而降低附近溫度所避免。
毒氣	由於火災發生持續燃燒產生腐蝕性氣體，當氣體濃度超過一定限度或是大火引燃揮發性化學物質，都會發生毒氣的狀況，毒氣一旦發生不但會對週遭的人員產生重大傷害之外，連帶的將會使附近的民眾面臨同樣的威脅，只能快速阻止火勢延燒來避免濃度過高，或是在發生之後派遣毒氣專家進行控制處理。
[illegible]	由於火災發生在室內持續燃燒，影響到建物支柱產生損毀或軟化造成支柱無法支撐建物重量而倒塌，一旦發生倒塌，在建物中的任何單位或是人員均會犧牲無法挽救，通常可以藉由事先控制支柱附近的燃燒狀況來避免。

任務攻略

介紹完各種單位以及火場的各種危險之後，對於你接下來即將要面對的種種任務是不是比較有個準備了呢？沒有實際深入火場的經驗還是會緊張吧？沒關係，接下來就讓我們循序漸進的引導大家一一突破接下來的種種任務，只要看過我們為大家整理的許多教戰守則，相信就算你只是初學者也可以不疾不徐的一一突破吧！

行動任務 1 都會緊急行動

行動任務的第一章，以發生在住宅區、大學、以及購物廣場這三種跟大家生活息息相關的公共場合任務為主。由於三種地點都處在都會區當中，所以面對以室內為主的結構以及大量的受困民眾，本章重點就在於如何活用各種消防單位進入火場，在迅速而確實地在完成消防及救援工作的同時，能夠做好種種的預防以及善後工作。

住宅區

歹徒入侵住宅區襲擊秘密基地後逃逸，[illegible]受傷，附近也因為歹徒引爆警車而發生火災，如果不快速處理，火勢將會往南延燒到高層的住宅區，後果不堪設想。

第一消防局	幫浦車1、救護車1、消防員4、醫務士1
雲梯車消防隊	幫浦車1、雲梯車1、消防員4

過關條件

1．救出秘密基地內的警官。
2．撲滅所有火焰。

教戰守則

本關以速戰速決為重點，一開始就將幫浦車開至廣場附近利用幫浦車的強勢撲滅延燒的部份，同時配合其餘人員優先撲滅延燒至可能產生爆炸的車輛。另指派一名消防員與醫務士進入秘密基地打開通風口防止閃燃、回燃並儘速救出受困的警察，之後隨即離開建物加入外圍延燒火勢撲滅工作。在拯救警察的同時將救護車移至秘密基地的外面可以有效縮短完成時間。只要將火勢控制在秘密基地的主建物，待救出受傷人員之後將其撲滅即可順利完成此次的任務。若無法阻止火勢延燒，請以南邊撲滅為優先，不然延燒到高層建築需要使用雲梯車時會更麻煩。

第一關的任務提示

大學

從住宅區逃逸的歹徒與警方追逐的途中，在高速公路上引發了連環車禍，被害範圍並危害到旁邊的大學校園，玩家必須搶救圖書館的藏書並保護重要的時間機材。

第一消防局	幫浦車1、救護車1、消防員4、醫務士1
[illegible]消防隊	雲梯車1、消防員4
[illegible]消防隊	幫浦車1、雲梯車1、消防員4、技術人員1

過關條件

1．儘可能的把書從圖書館裡搶救出來。
2．把人從圖書館和教室內救出。
3．切斷電源供應、以修復氣體調整控制裝置。
4．拯救被困於行政大樓與化學實驗室的人員。
5．在技術人員協助下修復氣體調整控制裝置。
6．撲滅所有火焰。

教戰守則


第三關的任務提示

首先將消防員分成小隊進入圖書館中撲滅尚未擴大的火勢，其中並指派一位成員負責破壞破門打開至教室為止的所有的通風管道以防閃燃回燃。此時幫浦車可以先移至西方草坪處，連結附近的消防栓之後同樣利用戶外時幫浦車的強勢控制住草坪延燒的火勢。救護車可以移至東邊的出口就近救護受傷的民眾，醫務士必要時可以指定無視火勢前進的指令，以第一時間搶救人員為優先。當火勢開始往北方的實驗室延燒的時候，第二分隊應該也已經出現，此時馬上指派一名成員至中央電源開關處關閉電源開關，並指定兩名成員移至實驗室進行滅火作業，而雲梯車開始搭架往行政大樓的通路，此時完成圖書館及教室救援的救護車可以往北端移動以方便後續實驗室及行政大樓的救援行動。

撲滅實驗室大火的時候，第三隊應該也到達了，此時馬上指派技術人員修復實驗室的氣體調整裝置，裝置修復後原本在實驗室控制火勢的成員應該馬上移至行政大樓協助打開通風管道以及後續救援行動，而技術人員可以回到電源控制處打開電源使各大樓內的抽風機產生作用，可以有效減緩延燒的速度以及閃燃回燃的危險。當行政大樓的救援行動展開的時候，下方圖書館及教室的救援行動應該也已經告一段落，此時應將成員往西移動去協助草坪方面的火勢控制，並注意防止草坪的火勢再次延燒至教室部分。之後兩方慢慢的減少火災範圍並撲滅especially火勢即可順利完成此次的任務。

購物廣場

歹徒繼續逃竄，最後躲進了一處大型的購物廣場當中與警察對峙，雖然已經發起疏散的告知，不過仍有民眾尚未被疏散，玩家必須拯救民眾並且協助警方抓拿歹徒，另外還要注意危險的C級電氣火災會造成的危險。

可運用單位

第一消防局	幫浦車1、救護車1、消防員4、醫務士1
雲梯車消防隊	雲梯車1、消防員4
幫浦消防隊	幫浦車1、消防員4

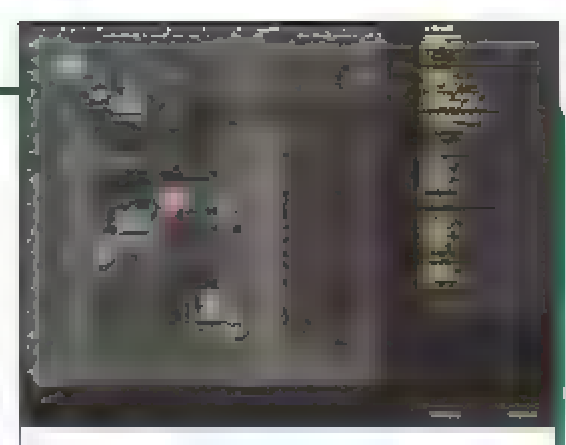
過關條件

1．控制火勢從街道蔓延到周邊設施。
2．找到並救出被困在電影院裡的民眾。
3．搜尋被埋在碎片中的員警。
4．救出被困在屋頂上的黑道份子。
5．撲滅所有火災。
6．至少保護五項藝術品不被大火吞噬。



橋樑倒塌了，救援小組預備

教戰守則



第三關的任務提示

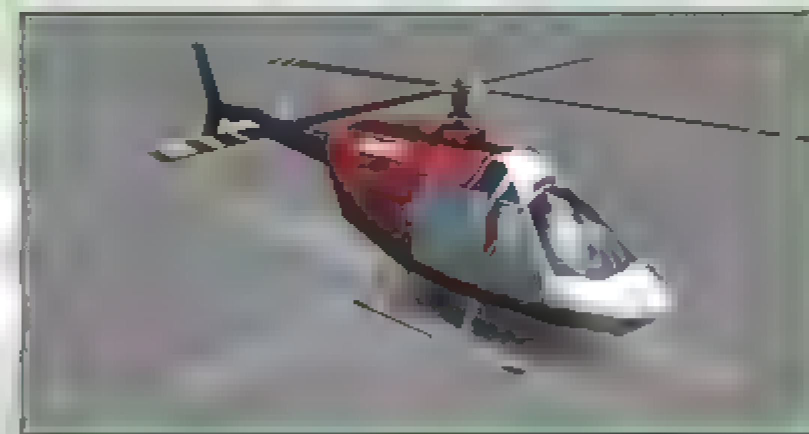
首先玩家必需要將放眼可及的民眾救出或疏散，運用幫浦車的強力水柱迅速將十字路口的火勢控制住，如果發現有延燒到附近的狀況都必須要優先撲滅。之後將消防員分成小隊進入購物中心——將房間及通風口打開，並且優先撲滅民眾附近的火焰，之後再指揮醫務士——救出即可，其中有幾處電氣火災的部份，在撲滅延燒火勢之後記得派人到一樓關閉電源，關閉之後建議隨即在撲滅火點之後重新通電，各房間的抽風機都可以有效的減緩閃燃及回燃發生的可能性。

之後在警察與歹徒對時的天橋會發生崩塌的意外，此時玩家要分配一小隊隨即進行搬離瓦礫的搜救行動，此時救護車及醫務士也可以移至中央待命，以縮短救援需要的時間，同一時間，控制十字路口火勢的幫浦車應沿著外壁移動並撲滅外處發生的零星火勢，以持續避免火勢蔓延到附近其他的設施。在玩家持續控制火勢的同時，增援應該也已經到達，雲梯車可以讓玩家由反面側面派遣人員進入大樓組成包夾的戰術逐次控制室內的火勢。另一方面，警方與歹徒的對峙到了隔壁大樓屋頂，歹徒意外的擊落了一架直昇機，並且在與屋頂撞擊爆炸後落至下方的公園發生延燒，此時控制住購物中心火勢的玩家必須迅速的將手上的消防員分成數個小組，其中一組必須迅速的經由外側的階段到達大樓的屋頂救出受傷的歹徒並且控制屋頂的火勢，而一組必須控制住墜落的直昇機附近的延燒，尤其是延燒到附近放有藝術品的公園處的火焰都必須第一時間撲滅，當然玩家也可以運用幫浦車前來控制火勢。等各處火勢都逐漸撲滅之後，慢慢將人員集中撲滅剩餘的火苗，如果尚有人員尚未救出，也可以利用此時發動一小組人員繼續進行搜救行動，之後再將火苗撲滅即可順利完成此次的任務。



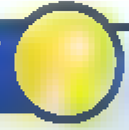








行動任務 工業區大恐慌



緊接著行動任務的第二章，以發生在爆竹工廠、製造工廠、以及石油化學工廠這三種特性迥異卻又極其危險的廠房任務為主。由於三種地點都處在工業區當中，所以面對各種截然不同的火災類型以及潛藏的各種危機，本章重點就在於如何活用各種不同專長的消防專家進行對應，並且在迅速而縝密地在完成消防及救援工作的同時，能夠盡力使損失及被害報告縮到最小。

爆竹工廠

玩家獲報有小混混潛入爆竹工廠偷取物品並引爆爆竹，不料火勢一發不可控制，爆竹爆發四處飛散恐有危及附近區域的危險，玩家必須控制火勢並且救出被困在工廠內的民眾。

[illegible]

第一消防局	幫浦車2、救護車、攜帶式噴槍2、消防士4、醫務士1
高噴車消防隊	高噴車1、消防士3、救援專家1

過關條件

1．保護住宅區周邊的緊鄰區域。
2．找到被困在屋內的民眾。
3．進入工廠內找到失蹤的三名民眾。
4．在為時未晚前將兩場猛烈的大火撲滅。
5．撲滅所有火苗。

教戰守則

到達現場的玩家必須第一時間對範圍內各棟建築進行地毯式的搜索，須在第一時間內救出被困的所有民眾，而幫浦車各配置一名攜帶式噴槍從兩方向將延燒的火勢向中央壓制，以將延燒至附近的火勢做最迅速的控制。完成搜救行動的消防員分出一小組開始向工廠廠房移動，另一小組持續監控中央的火勢避免向外發生二次延燒，而幫浦車小組則由外面慢慢的將火勢向下收到工廠外圍。

當玩家開始壓制中央火勢的時候，增援的小組應該也到達了，玩家此時要馬上利用救援專家開通道路，並清除中央的障礙物，增援的消防員與剛剛進入工廠的小組會合進行廠內滅火以及搜救的工作，如果覺得火勢減緩的話也可以再多分派人員前往幫助控制中央火勢。增援的高噴車主要配置在南方有高層建築的位置持續撲滅火勢，而兩方的幫浦車小組均慢慢的向南方的工廠入口收火集結，待外側控制住之後慢慢的利用攜帶式噴槍拉水線往中間收火，之後再將火苗撲滅即可順利完成此次的任務。



第四關的任務提示

製造工廠

爆竹工廠事件引爆的爆竹碎片波及到旁邊的金屬製造工廠，玩家除了必須極力控制火勢並且拯救受困民眾之外，還要注意控制不讓大火燒毀工廠的廠房以將傷害損失壓制在最低限度，另外還要注意原料庫有引發金屬火災的危機。

可運用單位

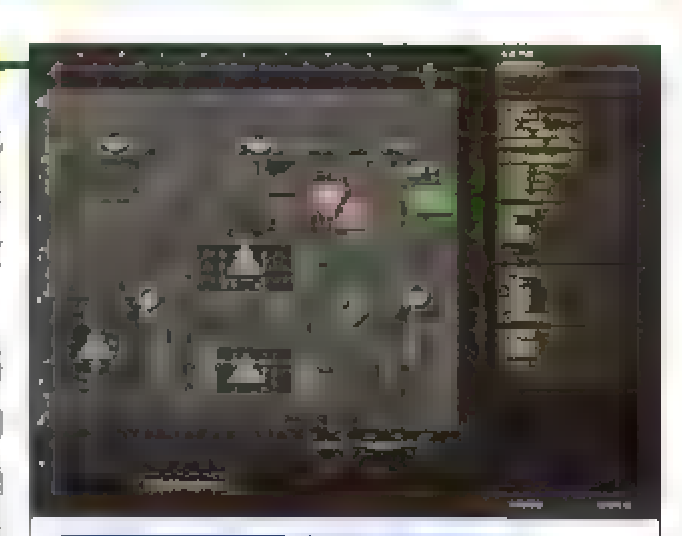
第一消防局	幫浦車1、雲梯車1、救護車1、消防員5、醫務士1、特殊裝備專家1
小型消防隊	幫浦車2、消防員8
幫浦消防隊	幫浦車1、雲梯車1、救護車1、消防員5、醫務士1

過關條件

1．救出行政大樓內的四名人員。
2．派遣一名自願者關閉燃料活塞。
3．啓動緊急按鈕關閉電源。
4．保護工場建物不致倒塌。
5．在爆炸前找到正確的滅火劑，終結這場金屬火災。
6．將最後火苗撲滅。

教戰守則

到達的同時玩家必須直接指派特殊裝備專家穿越油料火入將燃料活塞關閉，同時間汗動幫浦車將周圍的火勢撲滅，同時間利用雲梯車讓消防員進入行政大樓進行搜救及打通通風口的行動，同樣的要領就是優先撲滅民眾附近的大火確保民眾安全之後再由專門的醫務士一一將其送治。控制住停車場以及行政大樓的火勢之後，開始利用人員將火往廠房方面收去，並且派遣一小組消防員前往放置有金屬原料的房間以避免可能發生的金屬火災，並等待後續的增援小組到達。增援到達之後立刻將人員分小組前往各廠房啓動緊急按鈕關閉電源，並且控制延燒到廠房支柱，影響建物安定的火勢。外圍的延燒可以善用雲梯車拉水線後利用幫浦車的強力水柱加以控制，如此會比人員在外面來得有效益，而廠房內的人員一般注意是否有對支柱的延燒之外，慢慢將火往中間收，就可以避免建物崩塌，而任何廠房在火勢收完之後都必須迅速的將人員往其他廠房送，並且持續進行收火的動作，之後再將火苗撲滅即可順利完成此次的任務。



第五關的任務提示



要注意被大火燒得通紅的支柱

化學石油工廠

由油料外洩所引起的火災，地點剛好在危險的化學石油工廠，玩家必須挑選適當的滅火材料才能中止這場浩劫，其中還有擋路的危險機材必須配合堆土機開路，與被困在場內的泡沫消防隊並肩作戰吧！

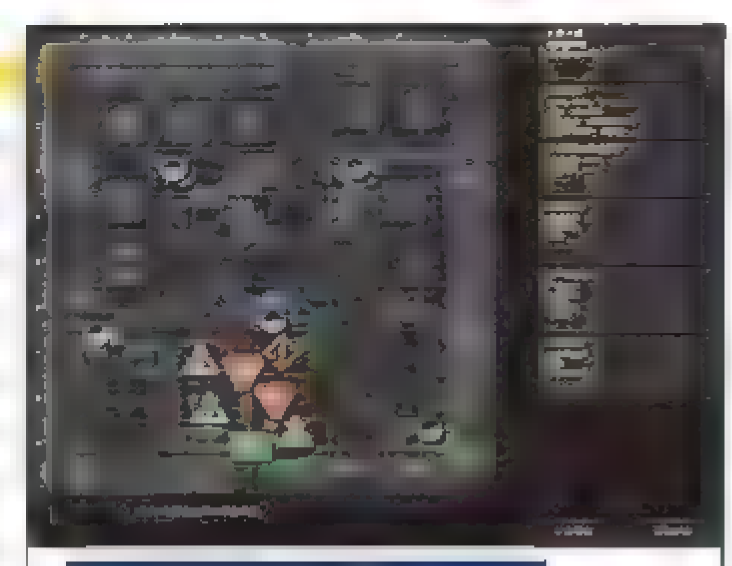
第一消防隊	雲梯車1、救護車1、消防員6、醫務士1
泡沫消防隊	化學泡沫車1、泡沫消防員4、堆土機
泡沫消防隊	化學泡沫車2、泡沫消防員2、攜帶式噴槍2
泡沫消防隊	化學泡沫車2、泡沫水箱車1

過關條件

1 疏散四位民眾。
2 撲滅阻礙泡沫滅火車進出的大火。
3 防止油槽燃燒，以免造成污染
4 找到失蹤的技術人員，並啟動操控裝置
5 將技術人員帶至救護車。
6 控制火勢，並將火完全熄滅。


我們需要技術人員協助

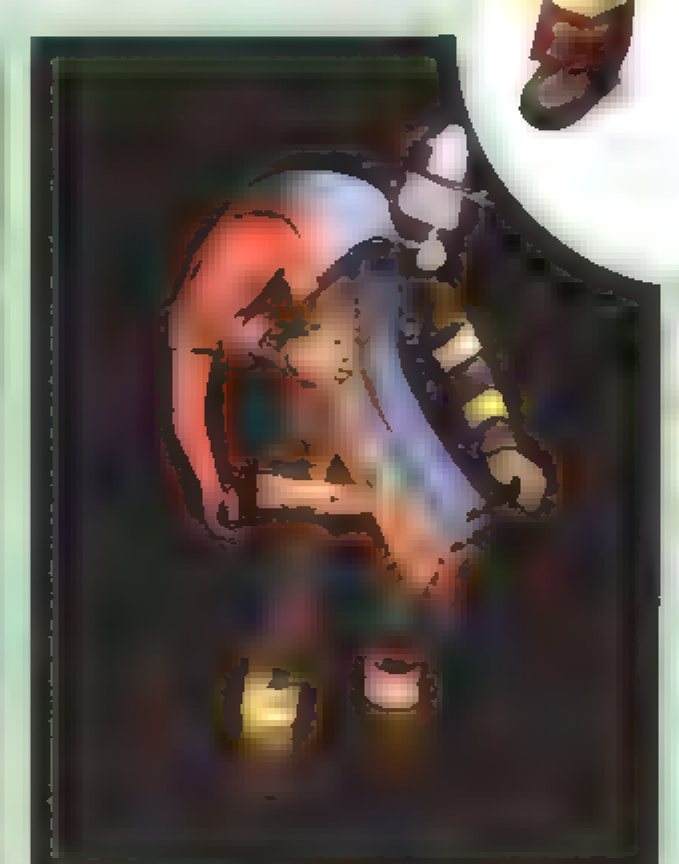
教戰守則

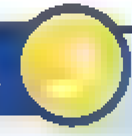

第六關的任務提示

在玩家剛到達時，並無法對於油罐車所引發的油類火災出手，所以此時最重要的任務就是立刻將消防員分組搶救兩旁建物當中受困的民眾，並且逐次控制建物的燃燒狀況，而雲梯車則是控制中央向外延燒的火勢。增援的泡沫消防隊到場的時候，立即指揮泡沫車撲滅附近油類火災，並且分派一小組使用化學泡沫劑的化學消防員前往最初的油罐車處協助撲滅油類火災，而另一組消防員則協助控制在油槽附近持續燃燒升高的溫度以防爆沸現象，此時完成兩旁建物搶救及滅火的組員應該也已經完成第一階段的作業，故同樣分成兩組，一組成員協助撲滅通路上阻礙物的大火後配合以堆土機開路，而另外一小組成員則前往搜救失蹤的技術人員並啟動操控裝置，如此一來就可以在油槽火勢無法控制的時候降低因延燒或爆沸現象所可能造成的更大傷害。

在完成了清路並繼續進行控制延燒的作業同時，玩家必須善加運用增援而來的人手另外在場中尋找受困的小型泡沫消防隊，以期增加可運用的單位。在增援到齊之後，玩家就必須把重點拉回到各個延燒的油槽或設施，善用手上大量的資源，分配各小組跟隨各化學泡沫車轉守為攻，主動進行撲滅，之後慢慢將火勢收小再將火苗撲滅即可順利完成此次的任務。





行動任務  郊區野火侵襲

場面一轉，行動任務的第二章，以發生在葡萄酒製造商的大莊園、自然保護區、以及市郊這三種範圍極其廣大火勢卻又難以控制的林地任務為主。由於三種地點都處在郊區之外，所以面對著這種瞬息萬變的火勢加上移動不便造成的困難，本章重點就在於如何活用各種車輛提高移動及反應的速度外，並且在迅速而確實地在完成消防及救援工作的同時，能夠盡力使大自然的傷害及對民眾的影響減到最少。

葡萄酒製造商的大莊園

下班的員工不慎使未熄的菸蒂引燃莊園以及葡萄田的大火，玩家必須在第一時間內從諾大的莊園內救出受困的民眾之外，還要克服一上水源不足的大問題，以有限的水量製造出最大的效能就是玩家這次要面對的課題

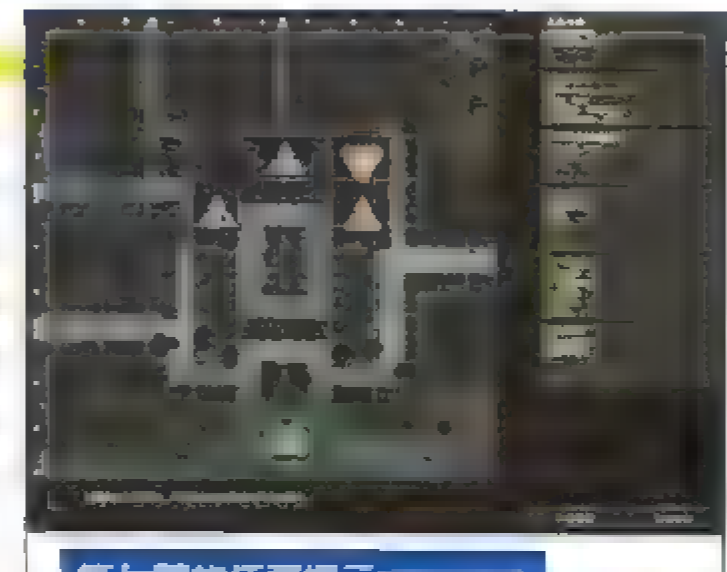
第一消防局	幫浦車1、水箱車1、救護車1、消防員4、攜帶式噴槍1、醫務士1
荒地消防隊	越野水箱車1、消防員3
水箱車消防隊	水箱車1、消防員2

過關條件

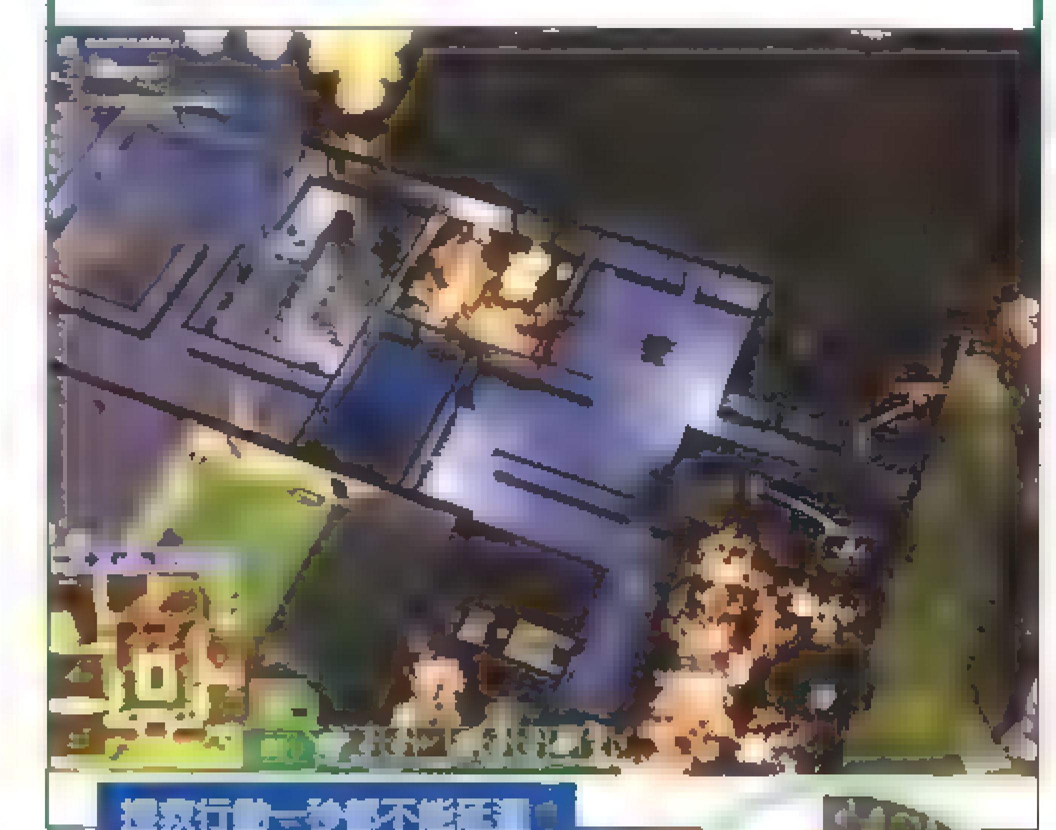
1．救出爆炸後重傷的工人。
2．避免建築物損壞。
3．阻止火勢蔓延至主建物的房間。
4．撲滅所有火苗。
5．暫停供電、請先撲滅C型火災。

教戰守則

幫浦車配合水箱車、攜帶式噴槍在莊園外圍控制延燒到葡萄園的大火，而消防員即刻進入主建物打開所有的房間及通風口，並且配合醫務士展開搜救以及滅火工作。增援部隊到達之後從南方攻入，除了持續控制南方的延燒狀況之外，還要先配置一個小組進入南邊的控制室關閉主要電源。此時兩方的單位慢慢的將火收往西方小工廠，只要好好控制閃燃回燃的發生狀況，將火災收完之後即可順利完成此次的任務。



第七關的任務提示



搜救行動一秒都不能延遲



舞台倒塌了！快進行搜救



外圍火災只要交給幫浦車準沒錯

自然保護區

莊園的大火一發不可收拾，挾著西北風強力的威脅延燒到附近的自然保護區，已經形成了森林大火，玩家必須在有限的資源當中將這場森林大火對自然保護區的傷害減到最低。

第一消防局	越野水箱車 2、水箱車 1、消防員 2、攜帶式噴槍 1
荒地消防隊	越野水箱車 2、消防員 4、醫務士 1、技術人員 1
丘地消防隊	越野水箱車 2、水箱車 1、消防員 3、攜帶式噴槍 1
救援直升機	救援直升機 1
噴射機	噴射機 1

過關條件

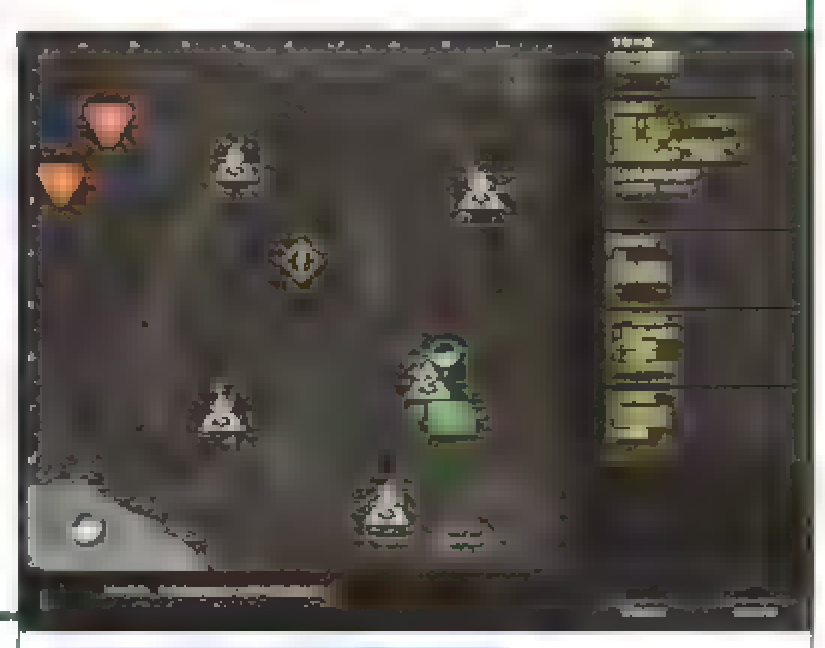
1．保護瞭望塔的通訊系統不受到破壞。
2．啓動瞭望塔的通訊系統。
3．清出西南方的通道以便增援進入。
4．阻止火勢蔓延到南方區域。
5．拯救兩位步行者。
6．救出被困在商店裡的民眾。

教戰守則

這個任務最大的難關就在捉摸不定的風向以及延燒又快又猛的火勢。一開始先將所有的人員移上車，之後移動到瞭望塔西北方的通路，到達之後隨即拉開水線將大火控制在Y字交叉口的中央，同一時間派一名消防員到瞭望塔上方打開通訊系統，如此一來就可以進行噴射機的聯絡工作。等待噴射機可以使用的時候，隨即呼叫噴射機將延燒最猛烈的Y字交叉口撲滅，以爭取援助到達的時間。

第二組增援到達的時候，馬上派技術人員將堆土機修好，之後配合整組人員控制往南延燒的火勢，而堆土機則進行清除南方路障的工作，以維持第二組增援的路線暢通無礙，中途並適時指揮噴射機清除北方延燒的火勢。

第三組增援到達的時候，隨即與第二組的成員會合，之後分別由南方道路以及山脈兩處向北方收火，而北方的第一消防局則將火控制往南收，只要瞭望塔不受到波及就可以持續善用噴射機的強力灌救撲滅局部的大火，最後就是等待收火即可順利完成此次的任務。



第八關的任務提示

市郊

森林大火繼續延燒，終於接近到了南方的市郊，數棟獨棟洋房裡的民眾來不及逃生被困在裡面，玩家的任務就是阻止大火繼續延燒，並且拯救市區裡受困的民眾。

第一消防局	指揮車 1、救護車 1、消防員 4、醫務士 1
荒地消防隊	越野水箱車 1、水箱車 1、攜帶式噴槍 4。
丘地消防隊	越野水箱車 2、消防員 6
雲梯車消防隊	雲梯車 1、消防員 4
滅火直昇機	滅火直昇機 1。

過關條件

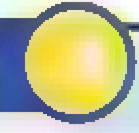
1．找到並救出受困民眾。
2．保護房屋不遭燒毀。
3．阻止火勢延燒到南方的公寓。
4．救出瓦斯氣爆後的倖存者。

教戰守則

由於情況危急，玩家一開始就必須先派人前往北方的獨棟洋房救出受困的民眾，同時間指揮車極力控制往南方延燒的火勢，時間不用多久後續的增援就陸續到達，此時立派雲梯車配合攜帶式噴槍拉出一條水線，以保護火勢不要向市中心延燒，並且同時控制各房屋附近的火勢不要威脅到房屋。狀況繼續發展，南方似乎發生瓦斯氣爆事件，玩家此時要應用前來增援的越野水箱車快速控制火勢延燒範圍，並同時配合雲梯車讓消防員進入各大樓搶救受困的民眾，相同的事件將會發生多起，玩家可以利用大量的消防員配合越野水箱車以及前來增援的滅火直昇機，以最快的速度控制南方發生的火苗，之後北方的火線慢慢將大火收起即可順利完成本次的任務。



第九關的任務提示

行動任務  全面失控

行動任務的第四章，以發生在工業專用港、住宅區的火車出軌、以及體育場這三種腹地範圍廣大並又蘊藏多種危險的混合任務為主。由於三種地點各自迥異，事件又將會連續席捲而來，所以面對著這種讓人緊張的喘不過氣的生死一瞬間的任務類型，本章重點就在於如何有效的活用各種不同的專家來應對各種不同的事件，並在迅速而確實地在完成消防及救援工作的同時，考量應該如何分配有限的人力以達成最大的效益。

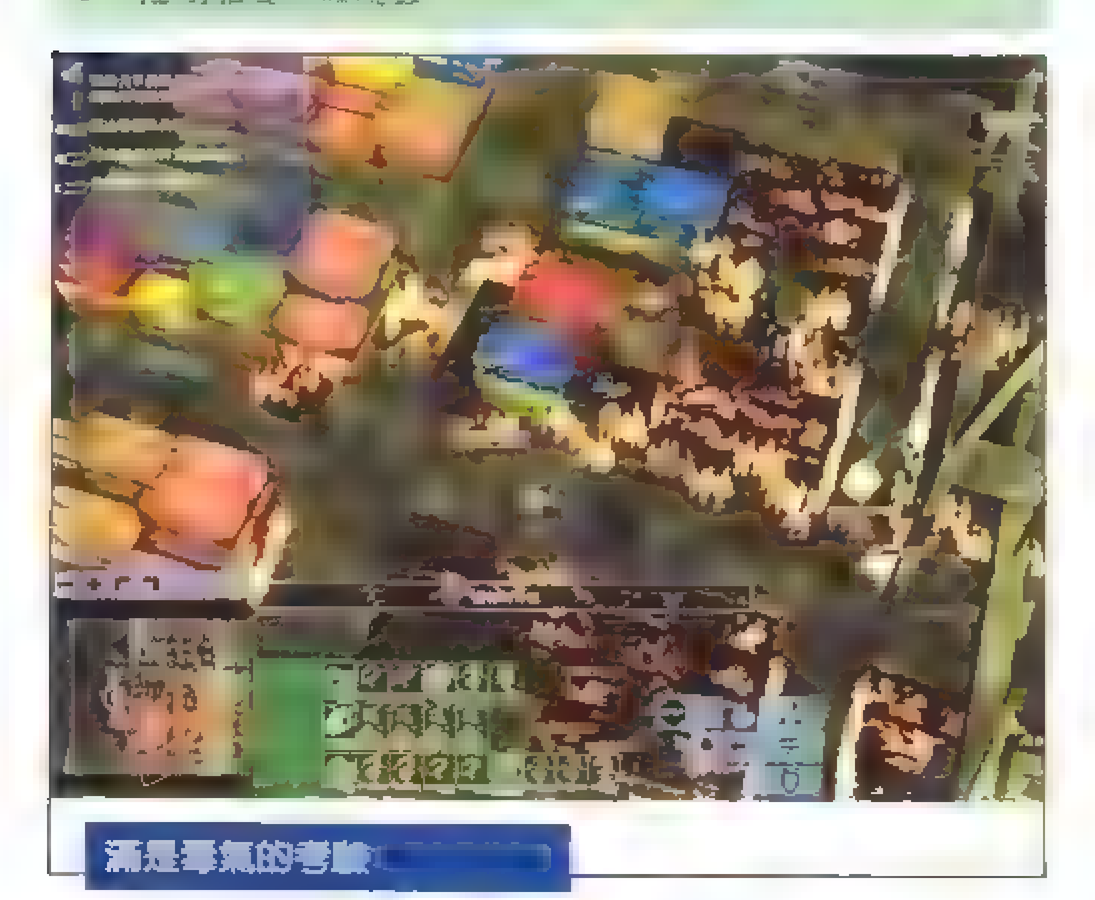
工業專用港

控制室裡突然的意外，使得控制人員以及火車駕駛都被困在當中，從失控的貨櫃當中落下了許多含有有毒物質的瓦罐，並且隨即開始延燒，毒氣滿佈著天空，並且危害到附近停靠的貨櫃船，玩家將學習運用專家與毒氣對抗，並且將大火對貨櫃貨物傷害減到最低。

第一消防局	高噴車1、救護車1、消防員4、攜帶式噴槍2、醫務士1
生化小組	生化室1、毒氣專家4
高噴車消防隊	幫浦車1、高噴車1、消防員1、攜帶式噴槍2、危險環境專家1
消防船	消防船1

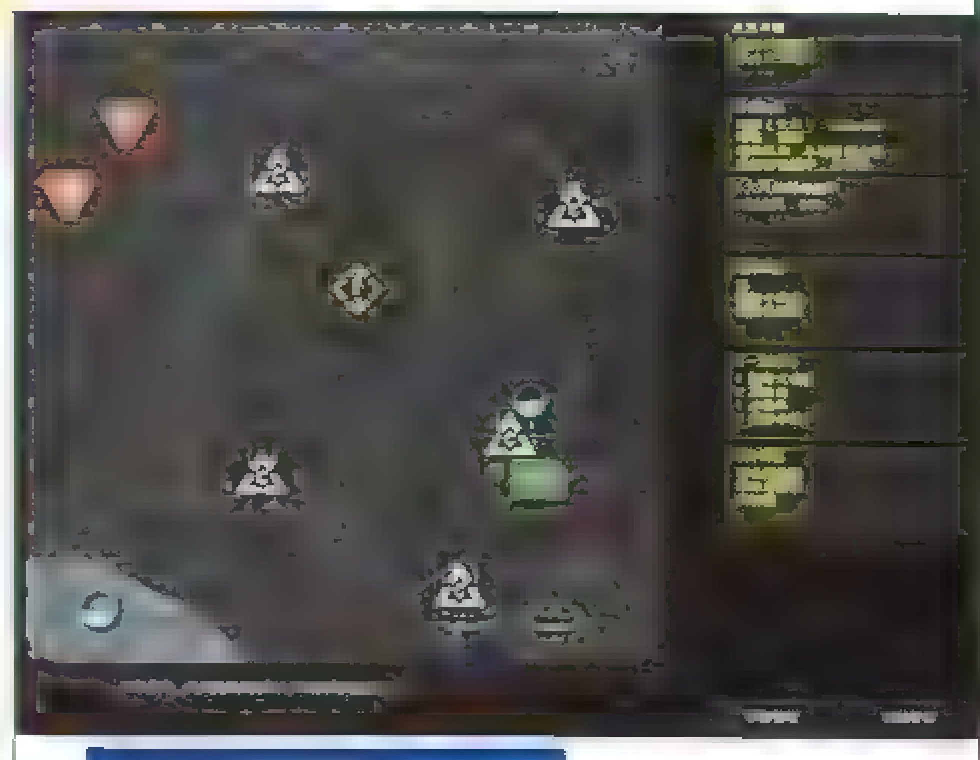
過關條件

1. 協助火車駕駛員，好讓火車安全離開。
2. 疏散所有民眾。
3. 阻止毒氣外洩。
4. 避免碼頭區的貨櫃遭破壞。
5. 控制船隻不被燒毀。



滿是毒氣的考驗

教戰守則



第十關的任務提示

玩家剛到達現場的時候車輛被火車擋住並無法進入搶救，所以玩家必須馬上整合現有的消防員立刻往控制中心去壓制住火勢，並且在注意閃燃回燃的狀況下進行搜救受困民眾的作業，待此處火勢得到控制之後火車才會移開。火車移動之後立即指揮車輛往南方移動，此時可以發現貨櫃區充滿[illegible]無法進入，此時必須採取守勢，由幫浦車保持通道的暢通之後，指派消防員直接進去拯救受困民眾後隨即回到消防車旁接受急救，並等待生化小組到達。生化小組到達之後，馬上派遣毒氣專家將含有有毒物質的廢棄物進行處理，處理完後就各自前往幫浦車換裝滅火水，並配合原有的消防員開始進行貨櫃區火勢的控制工作，並等待增援到達。

高噴車消防隊到達之後，首先馬上指派危險環境專家利用爪錨指令登上貨輪，並且啟動開關降下升降梯，一小組消防員同時登船展開船艙內的滅火及搜救受困民眾的工作，另一方面，將幫浦車與攜帶式噴槍配合在已經延燒的貨櫃區上下拉出兩條水線，從兩端慢慢往中央收火，而高噴車則移至船側往中央進行灌救。消防船到達之後，首先必須協助貨輪上的滅火作業，待貨輪告一段落之後隨即加入壓制中央延燒的工作，其中可以輪流在南北岸移動，可以順便利用消防船上的幫浦設備替岸上的各式車輛補水。三條水線拉開慢慢控制延燒狀況並向中央縮小範圍，待收完最後的火苗之後即可順利完成此次的任務。

火車出軌

剛剛從港口告劫逃出來的列車繼續行駛，不料駕駛員受到剛剛事件的影響突然的心臟病發造成火車在住宅區出軌，油料經由下水道延燒，整個社區已經在危險的籠罩之下，玩家除了要儘速救出民眾之外，還必須與四處竄燒的火焰對抗。

第一消防局	雲梯車1、救護車1、消防員4、醫務士1
泡沫消防隊	化學泡沫車1、泡沫水箱車1、消防員1
幫浦消防隊	幫浦車2、消防員3、攜帶式噴槍3
幫浦消防隊	幫浦車1、高噴車1、水箱車1、消防員4

過關條件

1・確保安全後，調派專家增援小組滅火。
2・拯救大樓裡的兩位民眾。
3・避免大火失控。
4・從獨棟房屋內救出民眾。
5　從屋內救出行動不便者。
6・保護房子不被森林大火燒毀。

教戰守則

一開始玩家並沒有辦法撲滅火車出軌造成的油類火災，所以一開始必須將重心放在撲滅延燒至附近建物的火災以及配合雲梯車在第一時間當中進行搜救受困民眾的作業，並且等待專家到達。泡沫消防隊到達之後即立刻前往撲滅火車出軌造成的油料火災，同時也建議分派幾位消防員換裝化學泡沫劑前往各處下水道口預防大火經由下水道竄燒，隨後全力奔波於各個起火的區域，以醫務士進行搜救，消防士進行室內滅火，各車輛進行外部滅火的分工方式一一的快速撲滅各個延燒的火點。持續到森林大火爆發的時候，所有成員就開始沿著現在的位置將火往河邊推進，不足的供水由水箱車前往河邊及水補給，如此待收完最後的火苗之後即可順利完成此次的任務。



第十二關的任務提示

體育場

停車場附近發生意外，危險將會波及附近的體育場，體育場裡的民眾還尚未察覺並正繼續準備著隔日的演唱會，封閉的體育場、高聳的舞台鷹架、附近的工廠，危險一發不可收拾，這正是考驗玩家臨機應變的機會。

第一消防局	幫浦車1、救護車1、消防員4、醫務士1
泡沫消防隊	化學泡沫車1、化學水箱車1、消防員3
幫浦消防隊	幫浦車1、水箱車1、消防員5
重型消防隊	雲梯車1、救援專家3、搜救犬訓練專家1
救援直昇機	救援直昇機

過關條件

1・將場館內的民眾安全帶往北邊。
2　關閉貨車停車場的第二座電源箱。
3　救出第二區域裡的貨車駕駛。
4・拯救被困在舞台下的民眾。
5・拯救演唱會明星。
6・拯救北邊通道內的兩位技術人員。

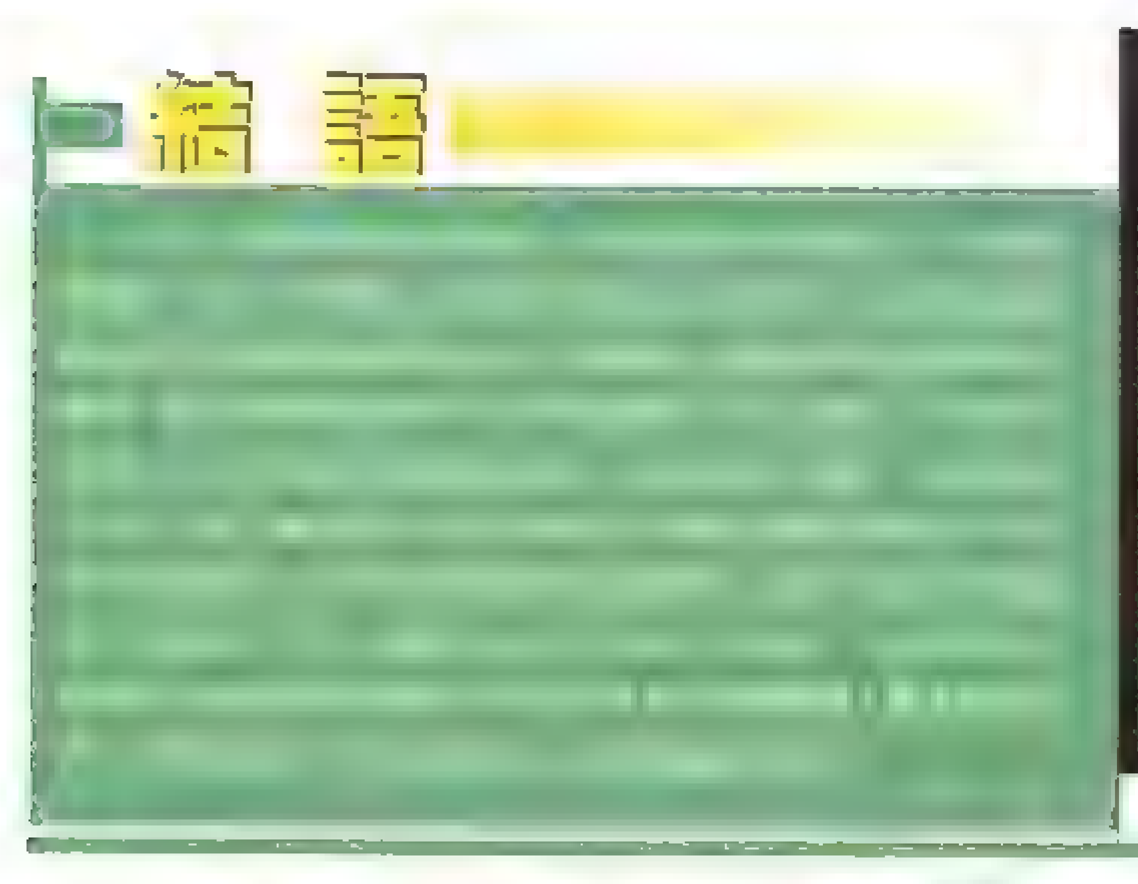
教戰守則



第十三關的任務提示

一開始就避開由油罐車造成的油類火災直衝火場，指派一名消防員馬上前往電源箱處關閉電源，另一名消防員打開所有房間中的通風管道，其餘的消防員迅速進入房屋當中滅火，而醫護士則專心搜救受困民眾，外面的火勢用幫浦車迅速的加以控制，以免後續發生回燃狀況。泡沫消防隊到達之後，首先將起點處的油類火災控制住，隨後前往南邊的工廠廠區待命預防可能意外發生的油類大火。在玩家控制住上方的火勢之後，南方工廠廠區應該會發生事故，剛剛指派在現場的泡沫消防隊立刻投入滅火工作，上方完成搜救工作的醫務士及消防員，則立刻趕至現場進行第二階段搜救受困民眾的工作。緊接著體育館方面會發生狀況，剛剛完成房屋區滅火工作的幫浦車部隊聯合同時增援而來的幫浦消防隊在最短的時間前往搶救，兩輛幫浦車直接駛入體育場內以起火點附近的燈塔為中心重點搶救，以避免燈塔倒塌會造成更大的事故。緊接著中央舞台區的倒塌，最後的重型消防隊也差不多增援到達，此時馬上指派雲梯車從外圍部分送消防員上平台進行外部平台上的滅火以及搜救工作，而救援專家以及搜救犬訓練專家則馬上指派進入會場的舞台區，逐次破壞阻礙的瓦礫將受困的民眾救出至增援抵達的救援直升機處。燈塔附近的事故將會連續發生，玩家必須運用現場的多輛幫浦車持續進行控制，只要能夠避免燈塔倒塌的意外增加延燒的範圍，應該就可以順利的將大火收心，待收完最後的火苗之後即可順利完成此次的任務。

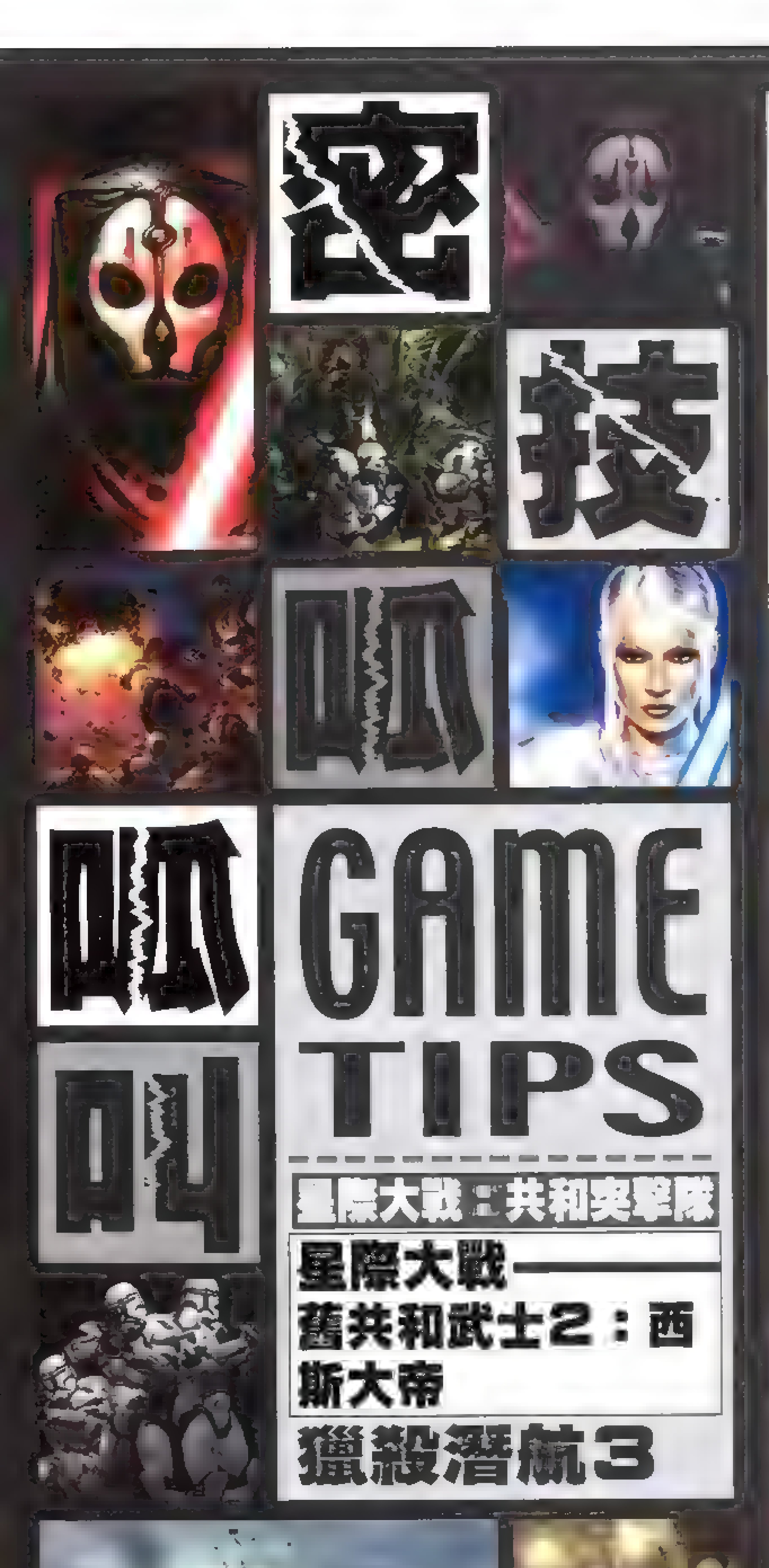
結語





讓我們朝向完美消防員邁進

祕技小教室：字體放大術



星際大戰 共和突擊隊

遊戲進行中按「~」鍵開啓密技輸入框，輸入欲執行的密技即可。

FreezeFrame #	固定幀率延遲#秒，讓遊戲進入慢[illegible]
ChangeSize #	把玩家的人物尺寸改?#，可以變?大頭模式哦！
Teleport	瞬間移動，把人物傳輸到它面對著(十字遊標)的平量上面
HOG	敵人一擊必死
Fly	飛行
Walk	[illegible]
Ghost	穿牆
F erfek	[illegible]
Invisibie 1	隱形開
Invisible 0	[illegible]
TheMatulaakLives	切換無敵模式
Lamasu	[illegible]
Darman	跳到下一關
SloMo #	改變移動速度，如：Slomo 2，移動速度加兩倍，Slomo .25，移動速度減至原來的1/4
SetJumpZ #	可跳躍的高度，跳得太高小心摔死
SetGravity #	設置重力，不要調得太誇張，否則[illegible]
SetSpeed #	改變遊戲速度，如：SetSpeed 2，遊戲速度(包括敵人的速度)增[illegible]
KillAil	殺死指定層數的敵人
KillPawns	[illegible]
SmiteEvil	[illegible]
BlindAI1 或BlindEnemies 1	敵人對你視而不見
BlindAI 0 或BlindEnemies 0	還原敵人的視力
DeafAI 1 或DeafEnemies 1	敵人聽不見你的行動
DeafAI 0 或DeafEnemies 0	還原敵人的聽力
Loaded	全武器和彈藥
AllWeapons	?

星際大戰 舊共和武士2：西斯大帝

進入遊戲安裝目錄，用記事本打開swkotor2.ini文件，在「Game Options」下面加入一句"EnableCheats 1"，玩遊戲時按「~」鍵，這時你可能不會看到控制臺彈出，直接鍵入密碼即可。

指令	功能
settreatinjury ##	社儀值上升到##級(##?數位)
setcomputeruse ##	電腦使用水平
setdemolitions ##	破壞力
setstealth ##	秘密行動力
setawareness ##	[illegible]
setpersuade ##	說服力
setrepair ##	復原能力

指令	功能
setsecurity ##	警覺性
setstrength ##	力量
setdexterity ##	靈敏度
setconstitution ##	體格
setintelligence ##	智力
setwisdom ##	學識
setcharisma ##	魅力
addexp ##	經驗值
givecredits ##	金錢
givecomspikes	得到99個comspikes
givedarkside ##	得到黑暗指數(不鍵入數位可得到最大值)
givelightside ##	得到光明指數(不鍵入數位可得到最大值)
revealmap	看到當前整個地圖
infiniteuses	無限使用物品
invulnerability	隱形+不死
heal	加滿血和原力能量
addlevel ##	升級
whereami	顯示你在地圖中的位置
giveitem ##	增加當前選擇物品數量
givemed	得到100血包
giverepair	得到100高級修復包
givesitharmour	得到100裝甲
turbo	移動加速
restartminigame	重新開始小遊戲
bright	夜視
giveitem	獲得物品

[illegible]
Amplifier [illegible]



▼中文鍵位完整說明

Depth Controls	
S (surface)	上浮
D (dive)	下潛
A (maintain depth)	維持深度
P (periscope depth)	潛望鏡深度
: (snorkel depth)	通氣管深度
C (crash dive)	緊急下潛
E (emergency surface)	緊急上浮
Z (toggle silent running)	靜航

Speed Controls	
` (ALL stop)	停車
1 (Ahead Slow)	慢車
2 (Ahead 1/3)	1/3航速
3 (Ahead Standard)	標準航速
4 (Ahead FULL)	全速
5 (Ahead Flank)	超速 (時間長對發動機有損傷)
6 (Back Slow)	慢速倒車
7 (Back 1/3)	1/3速倒車
8 (Back Standard)	標準航速倒車
9 (Back Emergency)	緊急倒車

Direction Controls	
[(Hard to Port (left))	左滿舵
] (Hard to Starboard (right))	右滿舵
' (Rudder Amidships)	舵回中

Stations Controls	
F2 (Command Room)	指揮室
F3 Attcak Periscope	攻擊潛望鏡
F4 Bridge	艦橋
F5 Navigation Map	海圖室
F6 TDC (Torpedo Data Computer)	魚雷資料電腦
F7 Crew & Damage Management	船員&損傷管理
F8 Mission Orders	任務簡報
F9 Radio Room	無線電室
F10 Deck Gun	甲板炮
F11 Flak Gun	高射機槍
F12 Free Camera	自由視角
R Radio	無線電
H Hydrophone	水聽器 (聲納)
U UZO (Bridge Targeting Binoculars)	艦橋望遠鏡
O Observation Periscope	觀察潛望鏡
B Binoculars	雙筒望遠鏡
M Radio Messages	無線電資訊
K Captain's Log	船長的航海日誌
F Main Flak Gun	主高射機槍
T Secondary Flak Gun 1	副高射機槍1
G Secondary Flak Gun 2	副高射機槍2
I Weapons Management	武器管理

Attack Controls	
Return Fire Torpedo	發射魚雷
空格 Fire Deck Gun	甲板炮開火
Q open selected tube door	打開選擇的魚雷管道
w close selected tube door	關閉選擇的魚雷管道
Y Cycle Tubes	魚雷管切換
L Lock View to Target	鎖定
N Recognition Manual	使用指南

Event Camera	
V Maxinmise/Minimise	[illegible]

event camera view	
/ close event camera	關閉視角

Periscope Control	
PG UP	升起攻擊潛望鏡
PG DN	放下攻擊潛望鏡
INSERT	升起觀察潛望鏡
DELETE	降下觀察潛望鏡

Snorkel Control	
X UP/DOWN SNORKEL	升起 放下通氣管

time compression	
Numpad-	減少時間流程
Numpad+	增加時間流程
Backspace	暫停

Free Camera Controls	
↑ Move Camera Ahead	向↑移動視角
↓ Move Camera Back	向↓移動視角
← Turn Camera Left	向←移動視角
→ Turn Camera Right	向→移動視角
SNIFT+Cursor Fast camera Movement	[illegible]
CTRL+Cursor SLOW Camera Movement	[illegible]
Left Mouse Button Select	選擇
Right Mouse Button Return to Previous View	返回上一視角
ESC Options	選項
F1 Shortcuts Help	幫助



新電影 MOVIE INFO

影片類型	動畫	配音	竹內順子、杉山紀彰、中村千繪
原作	岸本齊史	代理	曼迪傳播
導演	岡村天齋	腳本	隅澤克之
上映日期	5月27日（晚場起）	發行	亞洲國際

火影忍者 大活劇！雪姬忍法帖

13.7億日幣票房佳績、130萬人觀賞的動員紀錄

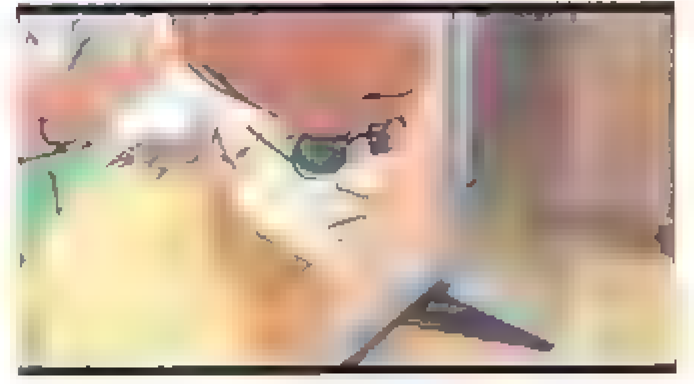
單週票房冠軍，年度票房超越【蒸氣男孩】

劇情介紹・A級任務 守護風雪公主











人物介紹 1

漩渦鳴人 木葉忍者村第七班的下忍

兼具有超人的精力和異想天開的想像力。身上封印著大妖怪「九尾妖狐」。雖然在忍者學校時總是吊車尾，現在卻能活用過去在惡作劇中培養出來的奇想力，和天生具有的超能體力，開發出新的忍術，目前正急速地成長中。

▼人氣電影系列「風雪公主的大冒險」幕後製作監督



▼電影拍攝片場



▼小櫻所仰慕的演員 米奇



▼遭遇危機的鳴人與卡卡西





人物介紹 2

宇治波佐助

木葉忍者村第七班的下忍

出身於被譽為木葉村最強的「宇治波一族」，繼承宇治波一族的血繼限界「寫輪眼」，擁有出類拔萃的戰鬥力。個性相當酷，和鳴人兩人有著競爭關係。







3 人物介紹

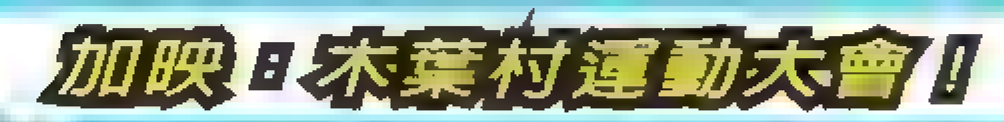
春野櫻

木葉忍者村第七班的下忍

愛慕著同班的佐助，擅長幻術和動腦，第七班傑出的女忍者。同時，對於扮演電影《風雪公主的大冒險》中「助惡郎」一角的米奇也相當心動。正值情竇初開的花樣年華。







加映：木葉村運動大會！



超強卡司的幕後製作



人物介紹 4

旗木卡卡西

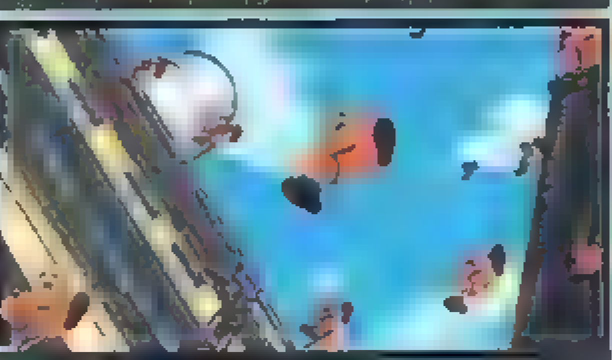
木葉忍者村上忍

擁有包含「木葉的技師」、「烤貝忍者卡卡西」、「寫輪眼卡卡西」等諸多名號、木葉村的天才忍者。左眼的寫輪眼具有將所有的忍術複製成爲自己力量的能力。領導第七班下忍鳴人、佐助及小櫻。

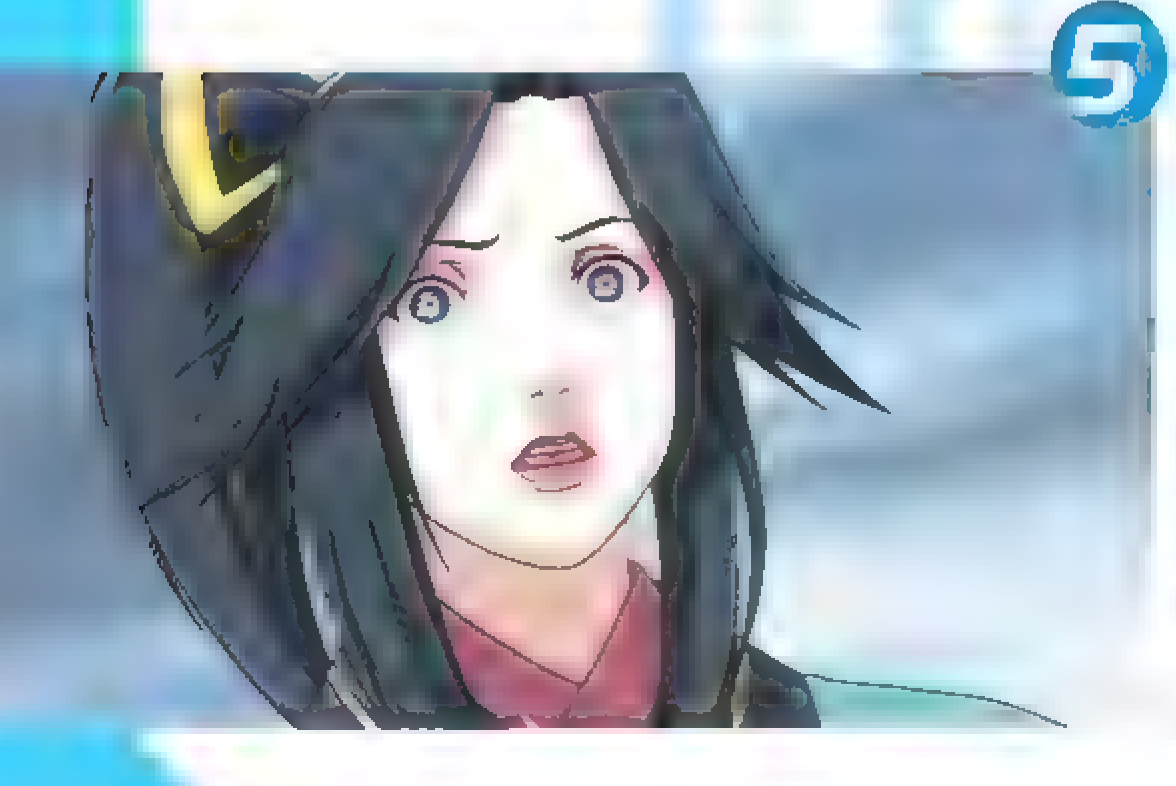
[illegible]











人物介紹 5

風花小雪（富士風雪繪？）

在《風雪公主的大冒險》電影系列中扮演一位不論在怎樣的困境中，也不輕言放棄，名爲「風雲公主」的人氣女演員。雖然在電影中是個理想完美優秀又溫柔的公主，然而下了螢光幕後的她，卻是個超任性的傢伙，總是帶給周遭的人困擾。只要視線稍微一離開她，即使在現場攝影途中也會馬上逃跑！

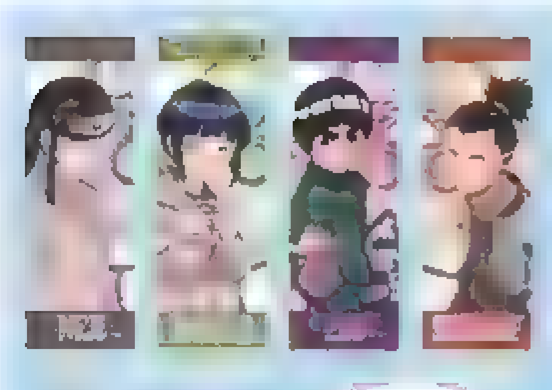
PS.前一代「雪之國」的諸候風花早雪的獨生女，擁有和父親一樣善良的個性，原本是「雪之國」的公主，然而…。

周邊精品介紹



木葉村項鍊

還可造型，上面還有木葉的標誌，背面是NARUTO的LOGO。
售價：250元





火影忍者書籤A

火影忍者書籤B

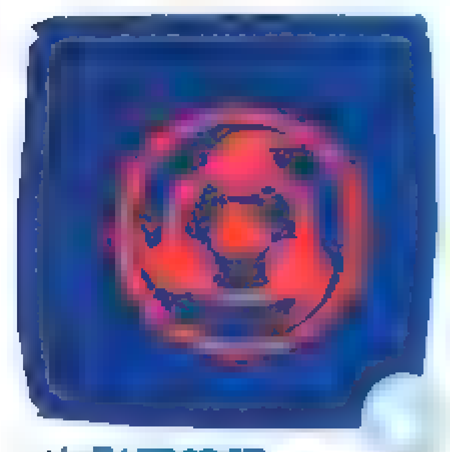
食玩精品



- 商品名稱：森永巧克力球
- 贈　　品：火影忍者吊飾一個(共12款)
- 販售地點：全省便利商店
- 上市時間：2005年5月
- 建議售價：30元



數量　2入
售價　250元

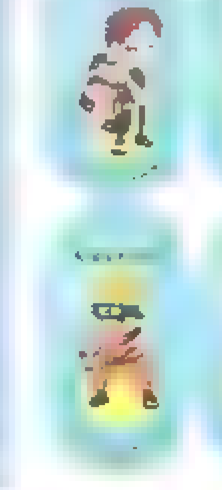


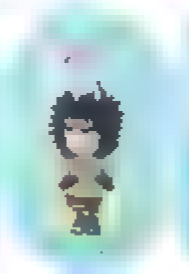
火影寫輪眼
數量　2入
售價：250元



火影忍者大信紙(鳴人)

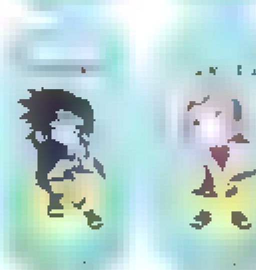
超大型信紙、信封各一組







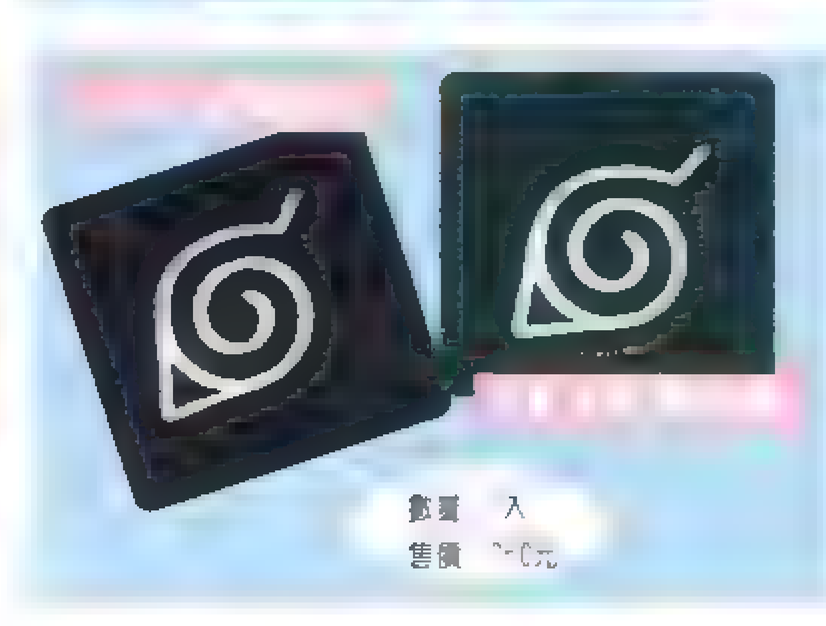




數量　2入
售價　250元



火影寫輪眼
數量：2入
售價　250元

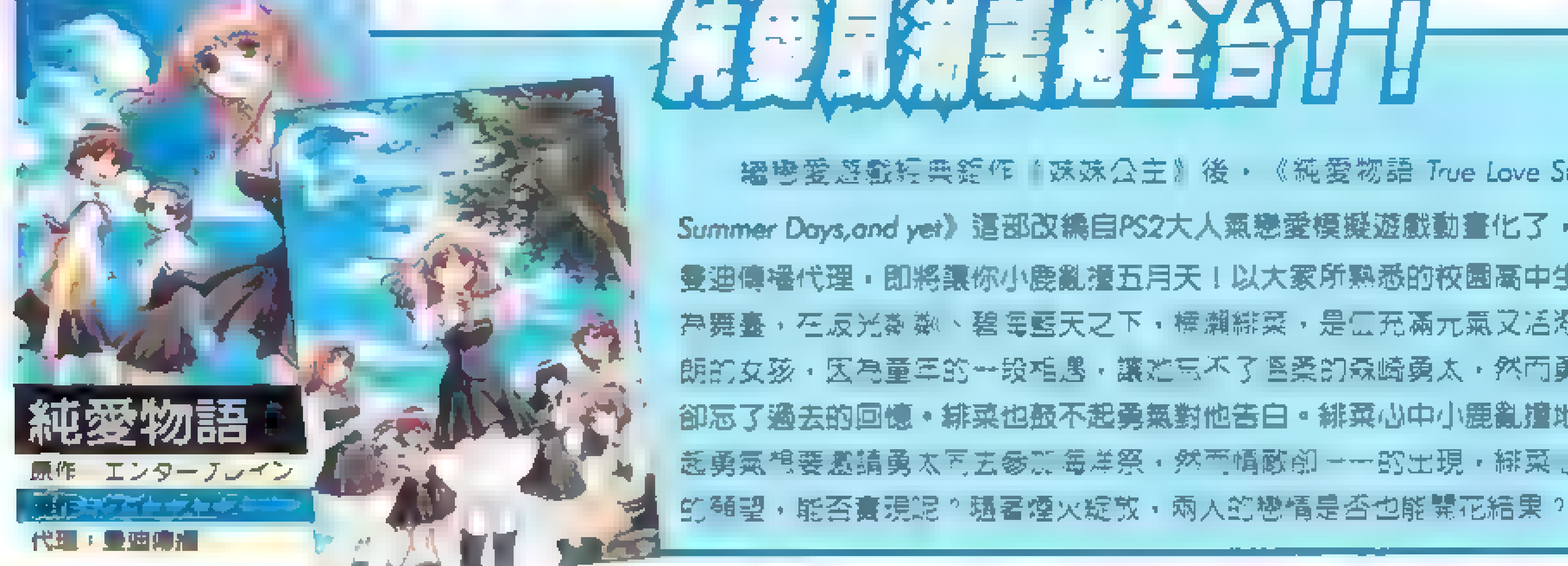




數量　2入
售價　250元

動畫篇 ANIMATION INFO

人氣戀愛模擬遊戲True Love Story首度動畫化
純愛風潮襲捲全台！！



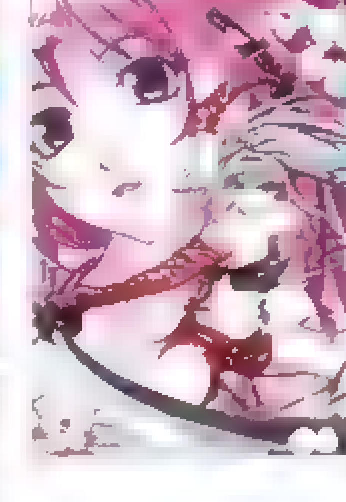
繼戀愛遊戲經典鉅作《妹妹公主》後，《純愛物語 True Love Story Summer Days,and yet》這部改編自PS2大人氣戀愛模擬遊戲動畫化了，由曼迪傳播代理，即將讓你小鹿亂撞五月天！以大家所熟悉的校園高中生活為舞臺，在灰光燦爛、碧空藍天之下，椿瀨緋菜，是位充滿元氣又活潑開朗的女孩，因為童年的一段相遇，讓她忘不了溫柔的森崎勇太，然而勇太卻忘了過去的回憶，緋菜也鼓不起勇氣對他告白。緋菜心中小鹿亂撞地鼓起勇氣想要邀請勇太一起去參加海岸祭，然而情敵們一一的出現，緋菜心中的願望，能否實現呢？隨著煙火綻放，兩人的戀情是否也能開花結果？



鋼之鍊金術師

作者	荒川弘	收錄集數	[illegible]
出品	[illegible]	集數	5
版本	DVD	發行日期	已上市
語言/字幕	日文/中文	定價	[illegible]元

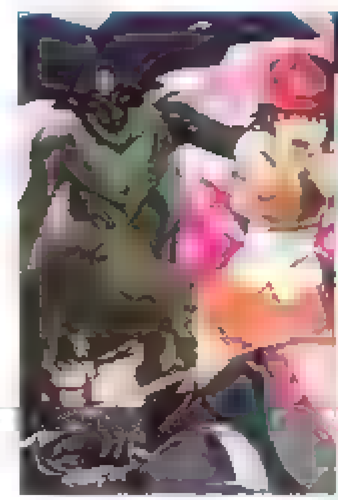
愛德華與阿爾馮斯人在[illegible]當初他們最喜歡的人[illegible]鍊金術師父[illegible]伊茲米[illegible]愛德華成為「軍方的走狗」[illegible]鋼之鍊金術師一事[illegible]。於是將兩人[illegible]往[illegible]，[illegible]的[illegible]，級別了國主中央的正式公文[illegible]



天上天下

作者	大暮維人	收錄集數	[illegible]
出品	木棉花國際	集數	1
版本	DVD	發行日期	已上市
語言/字幕	日文/中文	定價	390元

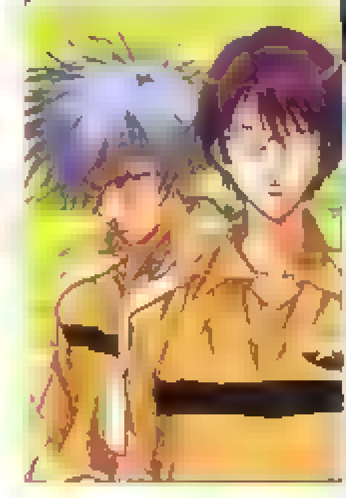
[illegible]入統道學園[illegible]，就開始[illegible]與統道學園[illegible]的[illegible]動，遇[illegible]兩位少女，真夜[illegible]，其中一人[illegible]間[illegible]一[illegible]的[illegible]開始轉動了，戰鬥的序幕開始了——



絢爛舞踏祭

作者	[illegible]	收錄集數	1-6
出品	[illegible]	集數	3
版本	DVD	發行日期	已上市
語言/字幕	日文/中文	定價	600元

為了[illegible]之船[illegible]的船，[illegible]來到[illegible]大學的[illegible]。在[illegible]的[illegible]下，[illegible]大學[illegible]，沒想到卻意外發現藏在大學裡的秘密武器，進而展開反擊



網球王子3

作者	許斐剛	收錄集數	[illegible]
出品	[illegible]	集數	6
版本	DVD	發行日期	已上市
語言/字幕	日文/中文	定價	550元

關東大賽決賽開始，首先由桃城和海堂上戰丸井與桑原，雙方你來我往，形成了拉鋸戰。丸井和桑原在桃城與海堂的攻勢下，開始全力迎戰。擅長截擊的丸井與防禦堅強的桑原，甚至還拿出海堂的迴旋[illegible]海堂，令海堂[illegible]了自信，只剩下桃城獨撐大局……。



小神童

作者	[illegible]	收錄集數	[illegible]
出品	[illegible]	集數	2
版本	DVD	發行日期	已上市
語言/字幕	日文/中文	定價	[illegible]元

頑皮的尼可老是喜歡欺負動物，結果[illegible]了[illegible]，變成[illegible]的[illegible]，並突然擁有聽懂所有動物的語言[illegible]「[illegible]愛之島」的野雁，由於尼可家的大白鵝也[illegible]，而為了[illegible]動物們追殺的尼可，[illegible]跟著牠飛上天，展開奇幻的冒險——



Peace Maker鐵

作者	黑乃奈々絵	收錄集數	9-?
出品	[illegible]	集數	4
版本	DVD	發行日期	已上市
語言/字幕	日文/中文	定價	390元

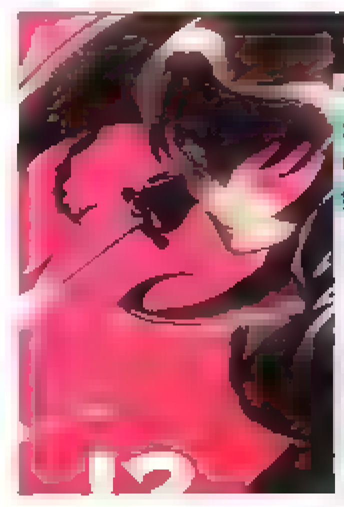
因為不被允許配刀，鐵之助顯得愈來愈焦躁不耐，已經看不下去的近藤局長遂指示他去逛逛神社的祭典、透透氣，走在參拜道上的鐵之助，在路邊攤販與少夜和她的朋友們不期而遇……。



老師的時間

作者	ももせたまみ	收錄集數	[illegible]
出品	木棉花國際	集數	[illegible]
版本	DVD	發行日期	已上市
語言/字幕	日文/中文	定價	390元

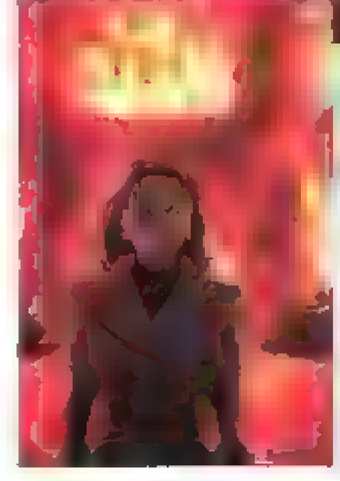
在《漫畫LIVE MOMO》連載中，由ももせたまみ原作的人氣四格漫畫「老師的時間」動畫化了，而且在DVD中還有同時收錄了電視上未曾播映過的新作系列「老師的時間GOLD」。新角色[illegible]也登場了，興津高校二年A班的狀況越來越有趣了。請絕對不要錯過完全失控的全新故事發展喔！



十兵衛2：西伯利亞柳生的逆襲

作者	大地丙太郎	收錄集數	[illegible]
出品	木棉花國際	集數	全
版本	DVD	發行日期	已上市
語言/字幕	日文/中文	定價	[illegible]元

繼《十兵衛 心型眼罩的秘密之卷》，2004年再度推出《十兵衛2 西伯利亞柳生的逆襲》，同樣由監督大地丙太郎執導，第二部劇情的走向，發展比前作大不相同，雖然同樣搞笑，卻加入許多戰鬥、沉重、悲傷的因子，讓人笑到痛腹，卻又不禁流下淚來。



MONSTER 怪物

作者	浦澤直樹	收錄集數	[illegible]
出品	[illegible]	集數	4
版本	DVD	發行日期	已上市
語言/字幕	日文/中文	定價	[illegible]元

天馬帶著迪特來到一個小鎮，剛好遇到一名被車撞的村民，送往診所後發現醫生出診不在，於是天馬直接替這名傷患進行手術治療，成功的手術卻讓當地醫生[illegible]休曼誤以為這是大醫院醫生的渡假遊戲。天馬為了躲避警察準備匆匆離去，這時休曼出言相救。為了感謝休曼，天馬隨同休曼一起去探訪了當地村莊最難應付的病患佩脫拉



COMIC FOCUS

漫畫篇 COMIC INFO

X挑戰者 [illegible]

《X挑戰者》系列作品是改編自日本NHK電視台所製播的「X計畫的挑戰者們」節目，該節目成功挖掘出如7-11超商、日清杯麵、夏普液晶螢幕等，這些日本企業與暢銷商品成功背後的秘辛，而且全部都是觸動人心的真人真事，充分展現這些從業人員在面臨企業危機時，勇於接受挑戰、實現自我理想的動人故事。

作者 加藤唯史
出版 東立
發售日 已上市
售價 100元





絕處逢生

作者 鈴木あつむ
出版 東立
集數 1
售價 100元

水與安全，還有救難都不是免費的！民間救難公司 GQ，雖然救難費用高昂，但只要有需要救助的人，就會不擇手段的救出待救援者，這群隨時面對任何人離與事件的男人們之真上救難事蹟。



我不是天使

作者 矢澤愛
出版 尖端
集數 1
售價 100元

小翠所就的平學園是剛成立的新學校，雖然全校學生只有一年級，但校風開朗自由，這個標榜自由開放的校園，是小翠[illegible]的地方喔！矢澤愛充滿校園青春浪漫氣氛的佳作，正式登場。



奇想大作戰

作者 小林立
出版 東立
集數 [illegible]
售價 85元

一段[illegible]的奇緣，一場超越時空的[illegible]，為了追尋愛洲高米的「心」，三個擁有超能力的少年，闖進了少女平凡的生活，在神秘組織「超越世界」的殺手面前，少女為了珍貴的友情挺身而出迎向[illegible]的挑戰。



鬥陣俱樂部

作者 [illegible]
出版 東立
集數 1
售價 100元

她的飛踢遍大都可以貫穿，被她一揮，便會瞬間地飛向宇宙！被她一動，便會前往地獄，她的打擊能讓火焰也變成碎片！聚集了想要變強的少女們的決鬥舞台，它的名字就叫做白鳥學院孫角社鬥陣俱樂部。

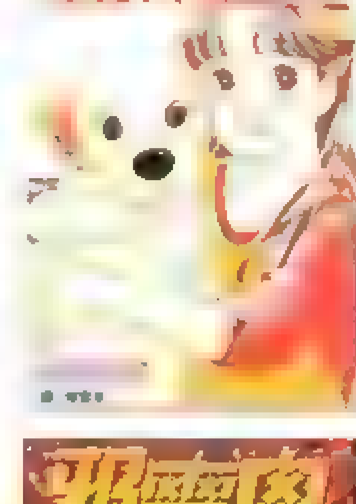




漂亮怪獸

作者 七瀨葵
出版 長鴻
集數 4
售價 100元

[illegible]就在此時，傳來了[illegible]，決心[illegible]的[illegible]。



導盲犬哈比

作者 波間信子
出版 長鴻
集數 21
售價 85元

體貼的哈比，一直是雷鋼失明後的陽光和歡樂，可是隨著日子一天天的過，哈比也快10歲了，雷鋼也漸漸體認到哈比快退休的事實，而光輝又因為不肯上學而吵鬧不停，使得雷鋼本來的自信心開始有點喪失了。



親密BODY

作者 大和名瀨
出版 尖端
集數 1
售價 100元

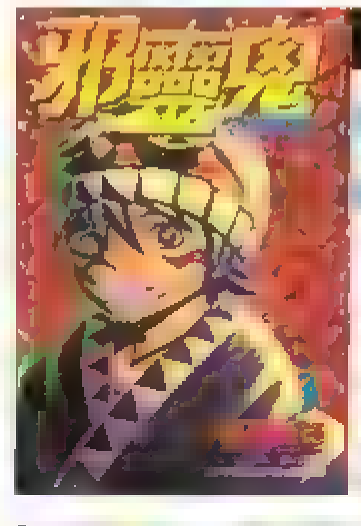
[illegible]意外！而[illegible]的意外，一直偷偷暗戀著純潔的[illegible]在純潔的「小弟弟」上！一個身體卻有兩個靈魂，接下來他們該怎麼一起生活呢！？一個輕鬆又搞笑的青春校園物語爆笑展開。



進化密碼：失控的DNA

作者 作 佐木飛朗斗 畫 [illegible]
出版 東立
集數 1
售價 65元

「[illegible]」[illegible]的時候，就是通往新世界之門開啟的時候到了。[illegible]等等光怪陸離的事情接連地發生，平和地過著高中生活的高中生[illegible]，他[illegible]巨大的波瀾。



邪靈鬼

作者 [illegible]
出版 尖端
集數 1
售價 85元

與其傷害他人，寧願傷害自己…，心地善良的高中生櫻井幹人巧遇神秘少年佑樹，獲得了前所未有的強大力量，然而這種無與倫比的力量，卻是成為食人鬼的前兆，命運之門已經開啟，人性與獸性之戰即將展開。



POPO 易開罐

作者 岩崎まさかず
出版 長鴻
集數 1
售價 90元

大家好！我叫小泉良雄…不對，是小泉"泰治"！某天我買了一張奇怪的遊戲光碟，興沖沖的把它開起來玩的時候，居然從裡面跳出一個自稱是波波球的遊戲美少女，不對，是暴力女，不但三不五十的揍我，還擅自把我的名字改成"良雄"，雖然她說要打倒"魔王"，可是我怎麼看，她都是在我家「混吃等死」而已吧。



聖鬥士星矢 EPISODE.G

作者 岡田芽武
出版 長鴻
集數 5
售價 110元

[illegible]被封印的魔獸們[illegible]覺醒！獅子座艾歐里亞受教皇之命前往消滅怪物，聖衣[illegible]艾歐里亞的[illegible]又更上一層樓了。為了徹底消滅亂世的禍物，處女座黃金聖鬥士沙加決定以自身的小宇宙之力將黑暗之光封印起來。

猖月

作者 星野之宣
出版 尖端
集數 1
售價 150元

月球上完成阿耳忒彌司基地與粒子加速器Luna Iron的建設，但是卻發現有個全長51公里的隕石即將撞擊地球…，根據夫洛斯特博士的[illegible]學說，利用大量人工[illegible]的撞擊，可以使隕石的軌道偏離地球，沒想到事與願違，隕石反而往月球方向前進，科幻大師星野之宣最新SF鉅作，引爆地球空前危機、人類最大浩劫。

以上圖文由東立、長鴻、尖端出版社提供

騷主義



神鬼玩家 THE AVIATOR

⊕租片子 DVD INFO

影片類型 劇情　片　長 165分鐘　預定發售 4月19日

霍華休斯在美國歷史上是名氣勝過總統的大亨，他富可敵國，是美國建國以來第一位億萬富翁，事業版圖涵蓋航空業、賭城飯店業和好萊塢電影業。他和奧斯卡影后凱薩琳赫本有過一年戀情，也和當時在影壇與瑪麗蓮夢露齊名的美豔女星艾娃嘉納傳出緋聞，更一手捧紅　年代傾倒眾生的銀幕性感偶像珍哈露。霍華休斯被譽為「情場大亨The World's Greatest Womanizer」，他豐富的閱歷就像電影般精彩，本片將帶領觀眾一窺這位傳奇人物的人生。



幻影殺手 Elektra

影片類型 動作
片　長 96分鐘
預定發售 已上市

死而復生的富家女伊萊克，被訓練成超級殺手，她接獲的新任務是殺害十三歲小女孩艾比和她父親馬克，但幼年目睹雙親遇害的傷心往事讓她無法下手。為此黑暗組織派出一群具有超能力的刺客完成任務，精通東方武功與不祕神秘的伊萊克，即將與邪惡勢力展開生死搏鬥。



真愛何尋 WHEN WILL I BE LOVED

影片類型 劇情
片　長 不明
預定發售 已上市

一位美麗又迷人的女子，在紐約大都會的生存法則下，不斷尋找刺激開拓展她的性愛領域，除了兩個男友外，在路上隨意挑上任何一個男子，甚至拍下與她同性女友纏綿的性愛畫面，當有人出了高價要她與富豪上床，她面對這一切，她真能尋找到自己真正的價值嗎？



暗夜獵鬼令 THE TURNING

影片類型 動作
片　長 83分鐘
預定發售 已上市

Gillnand為THE TURNING了復仇，你只能跟惡魔打交道！一名美國拳擊選手和女友同遊泰國，但女友被吸血鬼綁架。他為了救回女友，只好和一群吸血鬼殺手與吸血鬼聯手抗敵，誰知道一場腥風血雨就此展開。



真情快譯通 SPANGLISH

影片類型 喜劇
片　長 130分鐘
預定發售 5月18日

越過語言的藩籬，愛情才能溝通！來自墨西哥的美女和她的女兒克莉絲汀來到美國闖天下，美若為了生計到一個富有的美國白人家庭幫傭，美若一直擔心無法適應文化差異，但怎麼也沒想到，被這個美國家庭接納才是真正危險的事。



極度拼圖 FREEZE FRAME

影片類型 驚悚
片　長 不明
預定發售 5月11日

一位曾被列為殺人嫌疑犯，為了證明自己不在場證明，以便在嫌疑來臨時，能夠不被起訴，他每天將自己的一舉一動全程錄影下來，但某天，他卻被捲入一場謀殺案，讓他一步步陷入罪名上頭，他該如何找出失落的影帶，證明他的清白。



刀鋒戰士3 BLADE：TRINITY

影片類型 科幻動作
片　長 114分鐘
預定發售 5月1日

故事敘述吸血鬼領袖們在策劃陰謀，打算消滅吸血鬼獵人刀鋒戰士，他們還召喚出威力強大的吸血鬼德古拉。刀鋒戰士被誣陷入獄，面臨即將被處死的命運，兩名夜行者成員的出現解救了他，並希望可以和他一起合作剷除吸血鬼。



革命前夕的摩托車日記 THE MOTORCYCLE DIARIES

影片類型 劇情
片　長 125分鐘
預定發售 5月18日

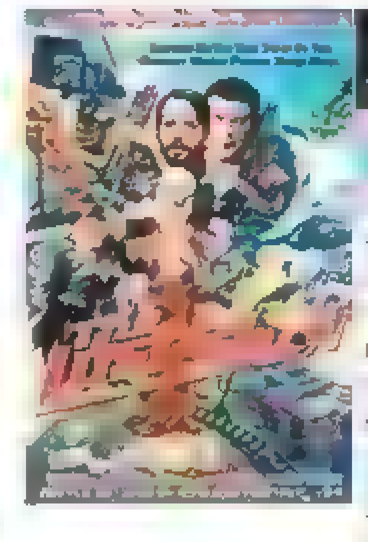
1951年，患有氣喘的23歲醫學院學生格瓦拉與死黨阿爾貝托，載著滿滿的夢想與憧憬，從家鄉布宜諾艾利斯出發，展開一場橫跨南美大陸的壯旅，隨著旅程逐漸開展，他們目睹五百年前殖民者登陸以來，這塊土地所承受的種種剝削與苦難。



尋找新方向 SIDEWAYS

影片類型 劇情
片　長 123分鐘
預定發售 5月11日

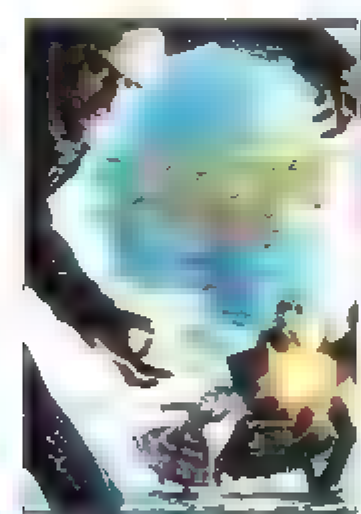
即將結婚的過氣男星傑克，邀請對美酒很有研究的好友麥斯，展開了婚前的單身酒莊之旅，兩子走不出離婚陰影的麥斯答應傑克一同出遊，順便散散心情，旅途中麥斯因為好友傑克拈花惹草的風流行徑，加上聽聞前妻再婚懷孕的消息，積壓已久的情緒終於爆發，也讓兩人的友情面臨空前考驗。



黑道開麥拉 The Last Shot

影片類型 喜劇
片　長 99分鐘
預定發售 5月10日

FBI探員喬伊，一心想辦個大案子讓自己威風，但總是弄巧成拙，於是被調職到鳥不下蛋的羅德島首府普洛威頓斯。這時FBI正好在追緝一位當地的黑幫份子，異想天開的喬伊決定以拍電影作為掩護，引誘黑幫上當，於是喬伊前往好萊塢，希望找一批不知情的拍片班底，以便完成整個計謀。



波特萊爾的冒險 LEMONY SNICKETS: A SERIES OF UNFORTUNATE EVENT

影片類型 冒險
片　長 115分鐘
預定發售 5月18日

波特萊爾家的三姊弟是名人，頓失父母的三姊弟變成為流離失所的孤兒，後來在遺囑執行人的幫助下，找到遠房親戚歐拉夫伯爵願意領養他們，一心想奪取波特萊爾家孤兒繼承的龐大遺產的伯爵，可說是無所不用其極，加上讓人毛骨悚然的那群怪怪朋友，這對三姊弟的未來而言，可說是個悲慘的開始。



親家路窄 MEET THE FOCKERS

影片類型 喜劇
片　長 115分鐘
預定發售 5月25日

《門當父不對》這部爆笑喜劇片成為2000年的票房黑馬，並在全球創下超過一億美元的票房成績。現在葛格已經被女友全家上下當成一家人，一切都很順利，他和他的未婚妻潘也很興奮地在計畫他們的婚禮，不過這時候他們還有一件重要的事情要做，才能順利地走進禮堂、步上紅毯，那就是讓兩方的親家共度一個週末。

MOVIE FOCUS



號召天下英雄

福袋萬兩附贈

吉時吉日 歡迎選購

【攻略內容大綱】

烽火三國	歷史典故與角色介紹。
逐鹿中原	系統需求、安裝遊戲與操作說明。
煮酒論英傑	介紹各種職業特色與快速升級指南。
青虹斬滄風	各式武防、道具與座騎介紹。
亂石崩雲	武將技、必殺技與特殊技介紹。
虎豹熊羆	介紹遊戲中出現的所有怪物與敵人。
運籌帷幄	介紹遊戲中的相關任務。
三國鼎立	介紹遊戲中的地圖與城鎮。

超值附贈 開卡點數150點

開點即贈 攻略本福袋×1

內含10000兩，並有機會獲得碎銀、金子、金元寶、槍兵、朴刀兵、飛刀兵、弓兵、騎兵、輕騎兵轉職令等寶物，數量有限隨機附贈。

注意事項：

1. 請於2005年9月30日前開卡使用並同時兌換虛擬寶物，逾期無效
2. 請到官方網站完成開卡動作後，進入遊戲尋找贈品商人對話，即可領取虛擬寶物
3. 本攻略所附贈之150點點數限新手開卡使用，此點數不得轉讓，請注意。
4. 此次附贈之虛擬寶物領取僅限於與此攻略本所附之開卡點數150點同時啓用之序號領取方可使用。
5. 「攻略本福袋」隨機附贈寶物 碎銀、金子、金元寶、槍兵、朴刀兵、飛刀兵、弓兵、騎兵、輕騎兵轉職令等以上是以隨機機率方式贈送，數量有限！

■攻略本製作發行 智冠科技股份有限公司 ■攻略本授權公司 遊戲新幹線® 宇峻奧汀

■請洽全省連鎖便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市或智遊網www free-card com tw選購

影像處理新標準 Adobe Photoshop CS2

Adobe宣佈推出《Adobe Photoshop CS2》作為對數位圖像編輯和創作工業標準軟體一次完整的升級。新軟體將可提供一系列更有創造性照相組件，並且對數位攝影之後製經驗與編修有更深的影響。Photoshop CS2將具備更多RAW處理能力，應付今年大量上市400萬畫素以上的DSLR。《Photoshop CS2》將更為適合作為他們第一次接觸數位暗房的軟體標準，特別是《Photoshop CS2》結合新直覺工具，包括一個提升快速修正的數位筆刷，與處理攝影中常見的問題，例如：雜點、閃光紅眼、雜訊、變焦模糊和鏡頭變形等。對於專業人士，《Photoshop CS2》允許非破壞性編輯設計和32位元編輯高動態範圍(HDR)圖像的能力，也具備結合其他Adobe軟體合併建立3D圖像的理想。

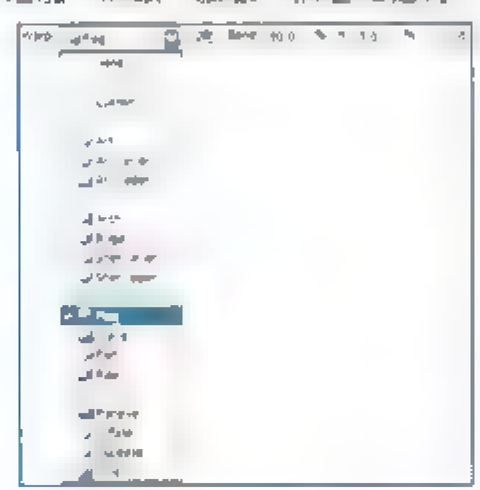


軟體資訊	
製作發行	Adobe
發行日期	2005 5月預定
售價	$ 21,000
官方網址	http://www.adobe.com,
系統需求	
作業系統	Win2000 (SP4)/WinXP (SP1 or SP2)
CPU	Intel Centrino PIII P4
記憶體	320 MB以上
顯示卡	支援1024x768螢幕解析度與16位元色彩
硬碟	650 MB以上

耳目一新的Photoshop CS2

新功能1 Photoshop CS2 新增的變形轉換工具

使用新的封套[Warp]指令你可以轉換圖層到多種預設形狀，或者使用自定義選項拖拉圖像。所有這些都工作在文檔窗口中，因此你不需要學習像液化命令那樣的新對話框。變形選項與在文字工具中可找到的有：弧形、拱形、凸形、貝殼、旗幟、魚形、波浪、增加、魚眼、膨脹、擠壓和扭轉。



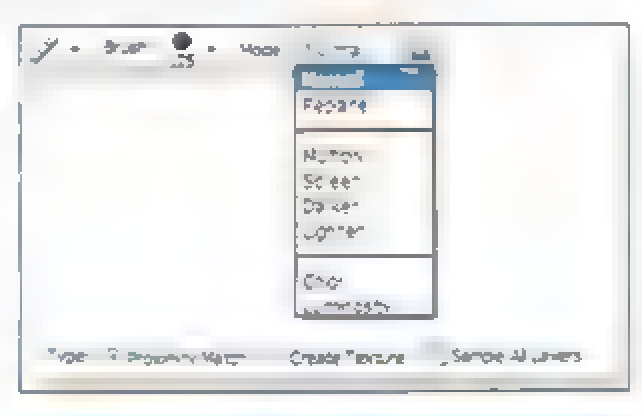
↑Photoshop CS2在編輯 > 變形選單中中新增了一個稱之為封套[Warp]的變換類型。



↑利用變形轉換工具給罐頭貼圖，這是在Adobe的範例中的圖片，你可以看到圖層是如何被變形彎曲以適應鐵罐的。圖層遮色板和正片疊加混合模式甚至使變換更是平滑無縫的顯示

新功能2 Photoshop CS2 修復筆刷工具

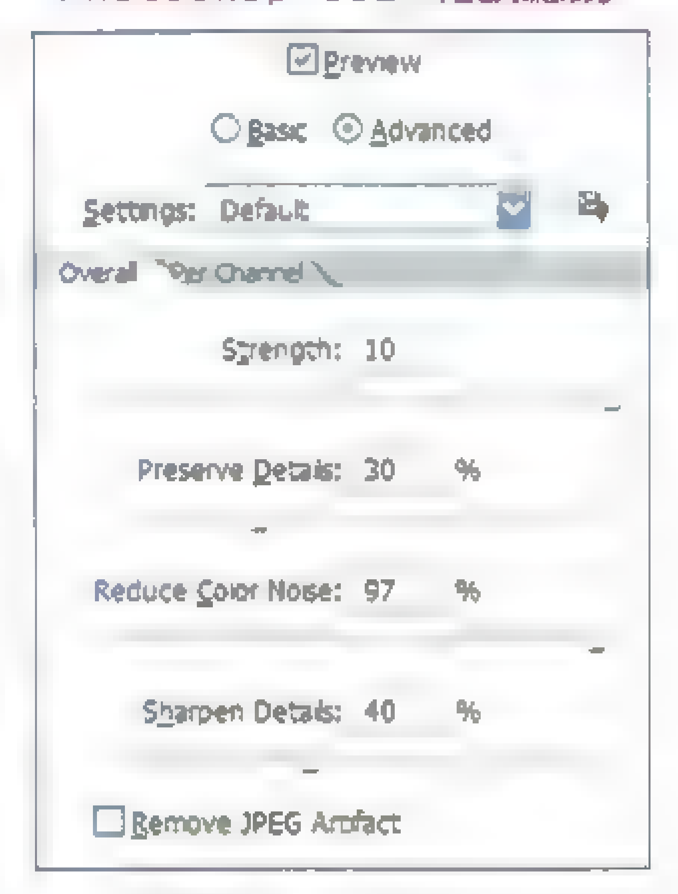
污點修復當曾在Photoshop Elements 3中初次現身，但現在它的增強版可以在Photoshop CS2中使用了。修復筆刷不同於現在的修補工具，在使用之前它不需要你選取選區或者定義源點。Photoshop CS2的污點修復工具比Photoshop Elements 3中的版本有更多的選項。你可以為修復選擇混合模式，並能在近似匹配和創建紋理兩者中選擇。你還可以選擇所有允許你使用污點修復工具的圖層在一個新圖層中進行無損編輯。使用污點修復工具，你只需簡易的在想移除的瑕疵上點擊或拖拽，污點即消除。潤飾區域無縫混合到周圍環境中，總之多數時候是這樣。只需要一點練習獲得感覺，知道如何讓畫筆大小和修復工作結合起來，但多數時候它確實是件讓人印象深刻的工作。





←完美快捷的去除畫面的物體

新功能3 Photoshop CS2 雜訊濾鏡

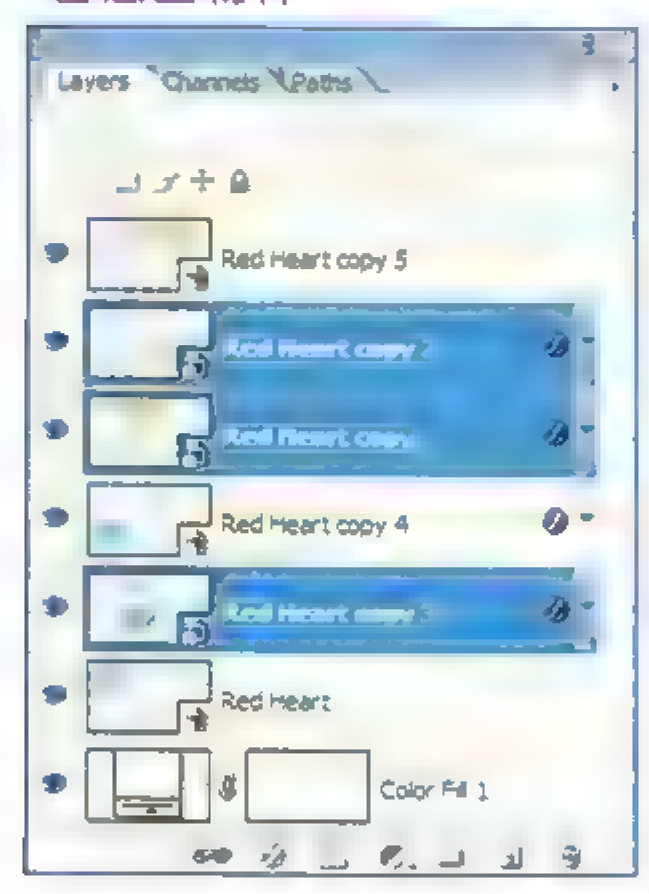


雜訊濾鏡是另一個從Photoshop Elements 3中拿來的工具。該工具有助於減少在弱光或高ISO值情況下拍攝的照片中的粒狀噪點。它還有助於移除JPEG圖像壓縮時產生的噪點。該工具從菜單[濾鏡 > 雜訊 > Reduce Noise]中選擇使用。如你所見，有調節工具用於調節移除噪點的濃度，細節保護的百分比，以及將要銳化的細節的數量。還有一個選項能夠幫助減少太高壓縮率的JPEG噪點。在高級模式下，用戶還可以在每個通道上執行降噪。用戶還能夠將特定的設置保存為預設值。JPEG噪點選項，單個通道降噪，保存預設都是較Photoshop Elements 3中降噪濾鏡增加的功能。



↑使用降躁濾鏡前後對比效果，在這你可以看到雜訊很嚴害的圖像在Photoshop CS2中應用降噪濾鏡的前後結果對比，在這個實例中JPEG噪點移除選項也使用到了

新功能4
Photoshop CS2 智慧型物件



《Photoshop CS2》引入了一個稱之為「智能物件」圖層的的新型圖層。「智能物件」有點像Illustrator中的符號(symbols)。「智能物件」可為像素圖形或向量檔案組成，就像Illustrator圖像置入了Photoshop文檔中。使用「智能物件」，你可以對單個圖形進行多重複製，並且當複製的圖形其中之一被編輯時，所有的複製圖形都可以隨之更新，但是你仍然可以將圖層樣式和調整圖層應用到單個的「智能物件」，而不影響其他複製的對象，這給方便工作提供了極大的彈性。而像素的「智能物件」還能記住他們的原始大小並能無損的進行多次變換。「智能物件」圖層的新縮略圖圖標。注意在圖層面板中你能看到有二個藍色心形的圖層和一個黃色心形的圖層。在「智能物件和圖層增強」的圖中，你會看到這個圖層面板呈現的實際圖像，並且你還會看到每個「智能物件」實際上有不同的色彩，這是因為六個智慧型導入中有四個還應用了圖層樣式中的顏色疊加。

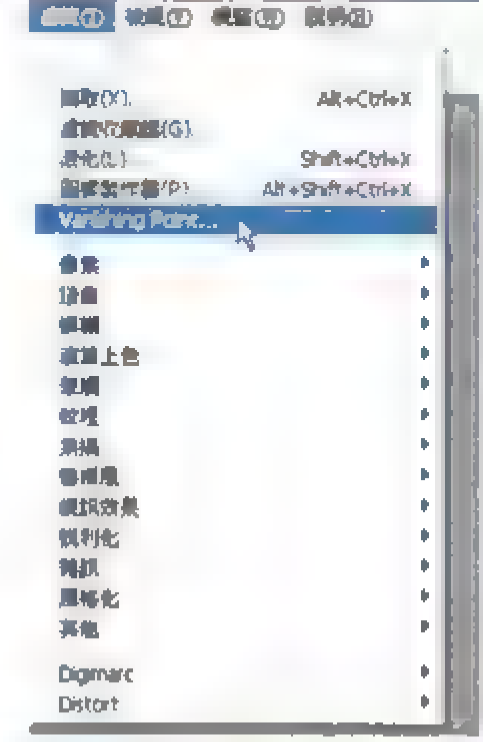


↑完美快速的五除畫面的物體



↑Illustrator檔案可以以「智慧型導入」方式被嵌入到Photoshop文檔中，而無需重新格式化向量數據，當你擷取樣或變換像Illustrator檔案時具質量完全得到了保護，在範例圖中，位於左邊的圖形，你可以明顯看到擷取樣示例圖像後，質量的損失，在示例的右邊，Illustrator文件以「智慧型導入」方式置入，擷取樣後質量沒有發生改變

新功能5
Photoshop CS2 Vanishing Point





↑使用「Vanishing Point」移除照片中的軟管和刷子

Photoshop CS2中新的濾鏡工具「Vanishing Point」可在濾鏡選單中看到。該工具能在你處理的圖像中自動按透視進行調整。在步驟一的範例圖形中，使用「仿製印章工具」要將圖中的人物移除將非常困難，因為「仿製印章工具」不能很好的處理透視，但是「Vanishing Point」則可以快速的完成操作。

《Vanishing Point的使用》

步驟一

用「仿製印章工具」要將圖中的人物移除將非常困難



步驟二

在「Vanishing Point」中創建平面，打開該濾鏡之後需要做的事情就是使用創建平面工具在圖形中定義透視平面。你只要在圖像中點擊四個點，定義一個網格即可，如果透視正確的話，Photoshop將以藍色顯示網格，果你看到的是黃色或紅色框線，你就知道透視平面還不夠正確，設置好透視網格後，你可以使用「選取工具」、「仿製工具」或者是「畫筆工具」，在維持一致的透視情況下編輯圖像。在範例中，使用了選框工具選擇位在人物下面的欄桿，然後拖動選區覆蓋在人物上，直接將選取的欄桿放在它上面。



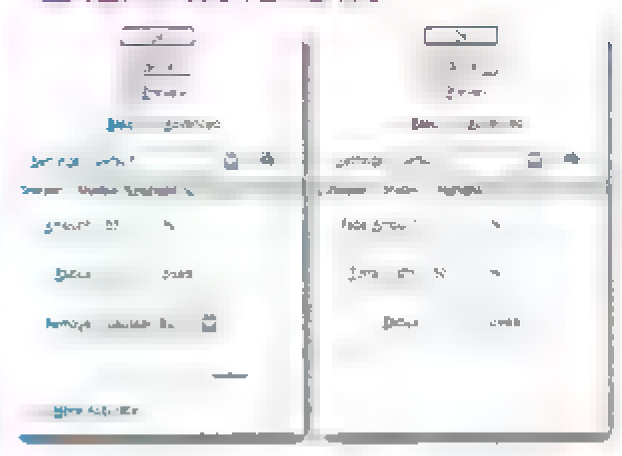
步驟三

一但將選區複製上去，你就可以到對話框頂部並選擇「修復」選項無縫複製的選區，在網格中只需要一個透視平面，但你可以根據需要，拉動原來的網格隨意增加，還用定義多個平面，你可以複製對象並完美的保持透視，還有其他選項可供翻轉讓對象在新位置看起來更合適些



新功能 6

Photoshop CS2 智慧型銳化濾鏡



《Photoshop CS2》帶來了稱之為「智慧型銳化濾鏡」的新的高級銳化濾鏡 「智慧型銳化濾鏡」可在[濾鏡 > 銳化子選單]中找到。相較於標準的「USM銳化濾鏡」，智能銳化的開發目的是用於改善邊緣細節，陰影及高光銳化，智能銳化對話框的一部分如圖所示。「智慧型銳化濾鏡」並在陰影和高光區域它對銳化提供了良好的控制，你可以從三個不同類型的模糊中選擇移除：「高斯模糊」、「動態模糊」和「鏡頭模糊」。智慧型銳化設置可以保存為預設，供以後使用。在運用它到每張圖形中，發現智能「智慧型銳化濾鏡」比「USM銳化濾鏡」能獲得更好的結果。另外，我還發現與USM濾鏡相比，只需要更少的設置，智能銳化即可輕鬆獲得良好的效果。接下來展示幾個實例並將智能濾鏡做個比較。



◆ 智慧型銳化濾鏡與USM銳化濾鏡的比較，從左至右，三幅圖分別是原始圖、USM銳化、智慧型銳化

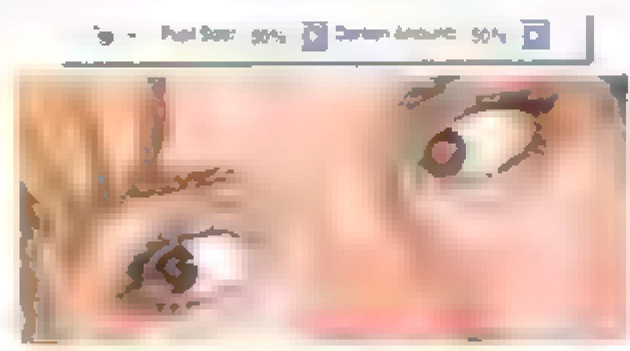


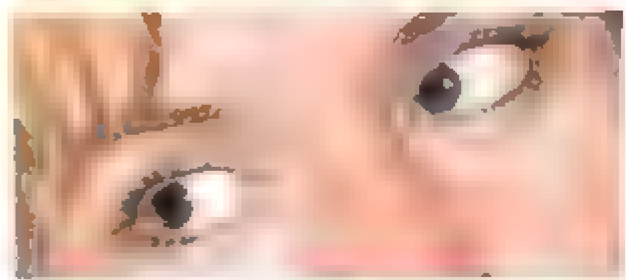
◆ 使用智能銳化前後的對比效果

新功能 7

Photoshop CS2 紅眼消除工具

紅眼工具是另一個從《Photoshop Elements 3》中帶入到《Photoshop CS2》的工具。在Elements中使用這個工具用得比較多，而且多數時候無需改變預設值。它即能對圖形、各種紅眼有很好的消除作用。現在只需兩次點擊（每隻眼睛點擊一次）即可從多數照片中移除紅眼。如果需要，你也可以調整瞳孔大小和暗部數量。《Photoshop CS2》和《Photoshop Elements 3》兩者中的紅眼工具並沒有什麼不同之處。



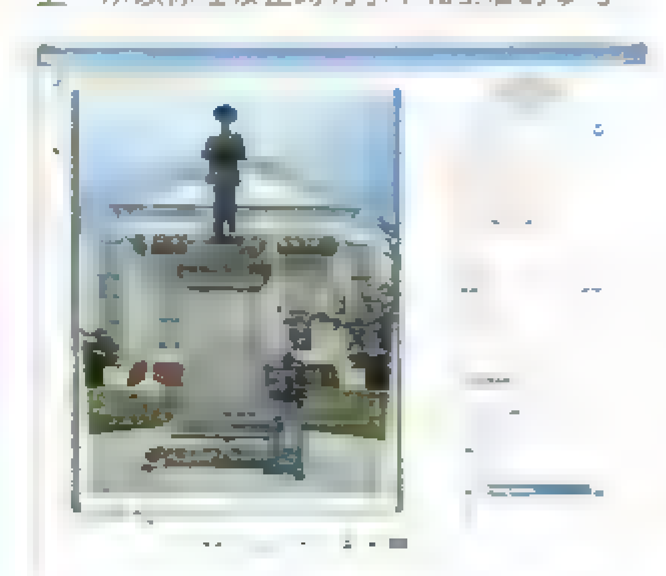


◆ 輕點一點，就能消除紅眼

新功能 8

Photoshop CS2 鏡頭校正工具

鏡頭校正工具是[濾鏡 > 扭曲 > 鏡頭校正]中的新濾鏡。該工具可以校正許多普通照相機鏡頭變形失真的缺陷，例如：桶狀畸變或枕形畸變、色差、暈影、透視缺陷。再範例中，使用了鏡頭校正工具校正了垂直透視失真，該失真是由於使用照相機仰拍高大建築所致。如你所見，網格會顯示在圖像上，所以你在校正時有水平和垂直的參考。

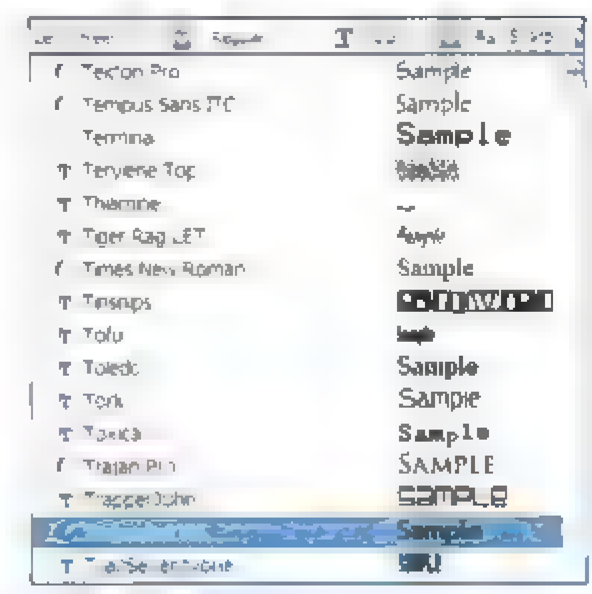


◆ 使用鏡頭校正工具校正垂直透視失真

新功能 9

Photoshop CS2 字體預覽

終於盼到了！《Photoshop CS2》現在提供了所見即所得的字體選單，在字體名稱旁會顯示字體的預覽。你能夠看到字體圖標以便區別TrueType、OpenType和POastScript字體。在字體參數設置裏，你可以設置字體預覽顯示為較小，中等，較大。

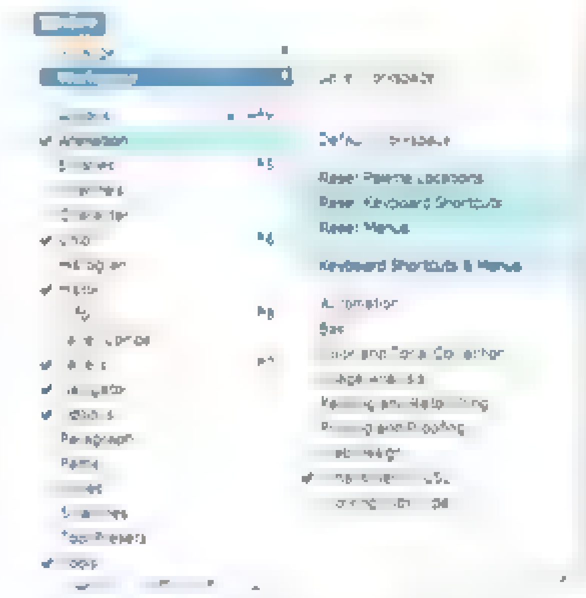


◆ 所見即所得的字體預覽效果

新功能 10

Photoshop CS2 自定義選單

在這個版本中，《Photoshop CS2》增加了更多的自訂選項，它具有除了自訂快捷鍵外其他自定義選單的能力。你可以在選單中給特定的選單項指定顏色以使之突出顯示，或者從選單完全隱藏不使用的選單項目。當你隱藏選單選項時，選單中最末的條目將顯示「顯示所有選單選項」以便你必要時仍能訪問這些隱藏命令。《Photoshop CS2》為不同任務附帶了幾個預設的自訂選單，例如色彩色調校正、網頁設計、自動、繪畫和照片潤飾、文字處理等。在範例圖中，已選取了「CS2 新功能」工作區，即用藍色顯示的所有新指令。

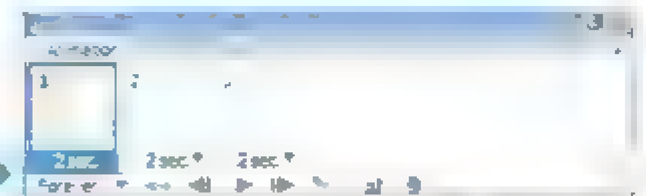


◆ 現在你可以自定義Photoshop選單了

新功能 11

Photoshop CS2 動畫面板

動畫面板，以前只出現在《ImageReady》中，現在《Photoshop CS2》裡也可以用到了，因此你不再需要轉換到《ImageReady》中創作GIF動畫。根據官方資料說明，這些時候《ImageReady》的網頁設計功能最終將會被整合到《Photoshop》中。向這個整合靠攏的另一個措施即是變量支援的增加，你可以使用它創建重復的圖像，例如：按鈕、橫幅以及字幕，它將自動合併變量檔案數據到你的設計作品中。



Photoshop CS2 加入了了動畫面板 ◆

新功能 12

Photoshop CS2 Camera Raw 增強外掛

Camera Raw 外掛進行了重大的升級。現在處理 raw 文件時，你不再必須佔用《Photoshop》，因為文件瀏覽器是一個獨立的程式。你可以為 raw 處理選擇多個檔案，讓它們進行批次處理，並且當你返回到《Photoshop》或《Adobe Bridge》繼續處理其他檔案時保存到 Camera Raw 中。當 Camera Raw 在背景處理之前的檔案時，你甚至能夠添加更多的圖形檔案到處理批次中。



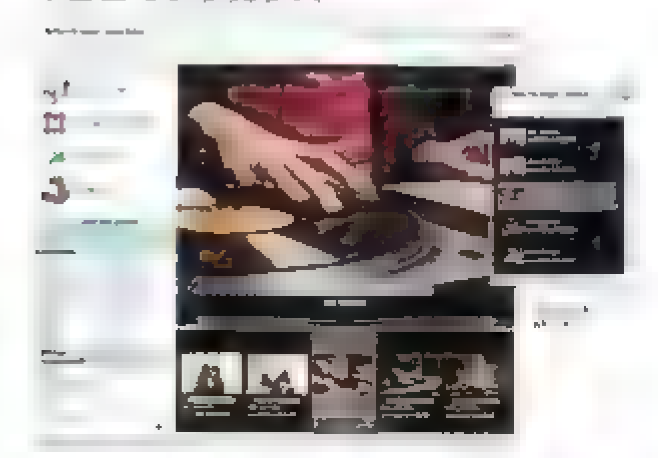


新的剪切和直化工具。
預覽色域中的最亮點與最暗點。
在每個圖形中設置四個取色器。
保存自定義設置到外部文件中。
在 Adobe Bridge 中複製和黏貼設置。

◆更強大的 Camera Raw

創新的 Adobe Bridge 設計

Photoshop 的文件瀏覽器已經被完全重新改造並命名為《Adobe Bridge》。《Adobe Bridge》是一個能夠單獨執行的的應用程式。當文件瀏覽器初次被引入《Photoshop》中時，《Adobe Bridge》能夠獨立的營運，並且只需在《Photoshop》、《Illustrator》、《InDesign》或是《Golive》中點擊按鈕即可。使用《Adobe Bridge》你可以查看和管理所有的圖形檔案文件，包括 CS 自家的 PSD、AI、INDD 和 Adobe PDF。當在《Adobe Bridge》中預覽 PDF 文件時，你甚至可以瀏覽多頁。



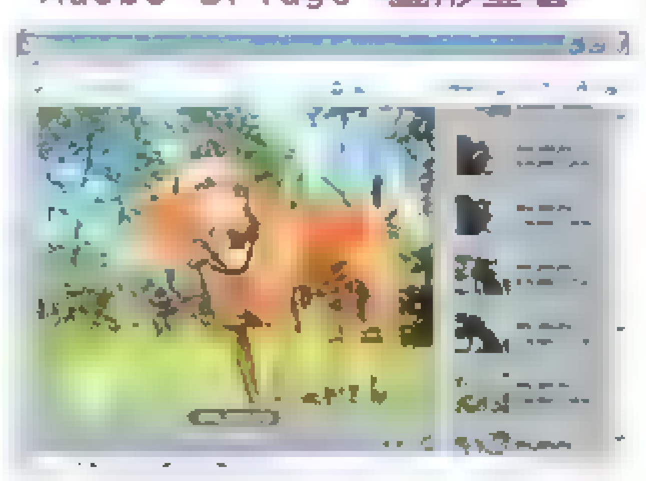
◆Photoshop CS2 中新的 Adobe Bridge 取代了原來的文件瀏覽器

Adobe Bridge 中心



《Adobe Bridge》提供了 Bridge 中心。Bridge 中心讓你快速尋找檔案群組，新資料夾、最近使用過的檔案以及 RSS 瀏覽器、技巧與訣竅、色彩管理設置，Version Cue projects，素材圖片以及幫助。《Adobe Bridge》現下提供了連結新 Adobe 素材圖片服務，該服務將用戶連接到高品質素材圖像。Adobe 素材圖片讓你搜索大量的素材圖片代碼，下載，以及購買照片。《Adobe Bridge》中心裡的 RSS 瀏覽器預設顯示 Adobe Studio Exchange 新近更新的內容，但你能根據需要自定義之。

Adobe Bridge 圖形查看



Bridge 功能中的之一即是新的 film-strip 視圖，你可以在同一螢幕中查看縮圖和較大的預覽圖。在窗口的底部有一個分割視窗讓你調整縮略圖尺寸大小，你可以將從將縮圖調得很小或將預覽圖調得極大。還有可以在縮圖、幻燈片、詳細資料和 versions 以及交替視圖間進行切換的按鈕。

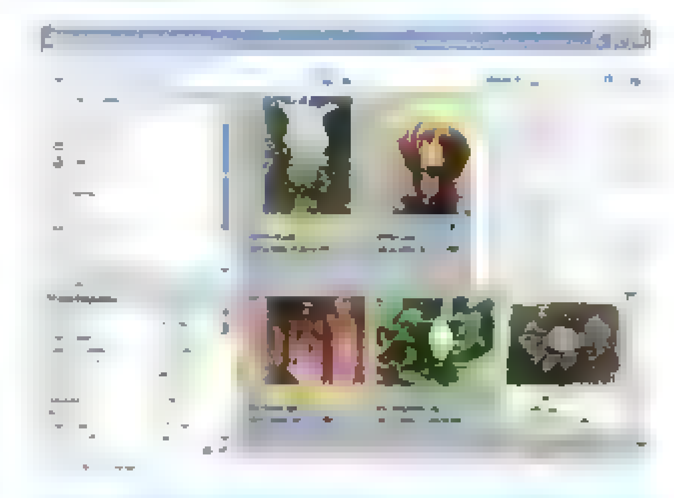
Adobe Bridge 中的詳細訊息視圖

在詳細訊息視窗中，你可以看到每個圖像大量的詳細訊息，而縮圖仍然是可以縮放的。在範例圖中你可以看到打開了另幾個面板：收藏、元數據以及關鍵詞。你可以在元數據和關鍵詞視窗中直接編輯，給圖形追加訊息，或者你可以使用文件訊息命令（File Info command）添加訊息。



Adobe Bridge 的等級評分，標籤以及批處理

用戶可以給照片評出一到五顆星的等級，並應用色彩標示標籤。標籤還可以分發一個自訂的名字，所以你可以使用紅色來表示一個項目，用綠色表示另一個，而藍色用來表示你個人的照片。用戶還可以根據評分和標籤過濾可顯示的內容。大多數的批處理任務也可在 Adobe Bridge 中進行，故用戶在進行批處理任務時不再需要靠 photoshop 或其他應用程式。因為 Bridge 現下是一個獨立的應用程式，所以當在處理圖像時，用戶可以繼續在 Bridge 中工作。



結語

新產品支援作業系統包括：MAC OS X 10.2.8～10.3.8；微軟 Windows 2000 SP4 或 Windows XP SP1 或 SP2，另外，《Photoshop CS2》突破了 2G 內存的限制。據 Adobe 官方文件說明中提到：「在運行 Mac OS X 的 Power Macintosh G5 上，或者是在運行於 EM64T 架構的 Intel Xeon 處理器或 AMD Athlon 64/Opteron 處理器上的 Windows XP 64，能夠支持大約 3.5GB 記憶體。《Photoshop CS2》將在今年 5 月於美國和加拿大開始販售，也可透過線上購物 http://www.adobe.com/store 線上預定。國際版本預計 6 月問世，初步售價《Photoshop CS2》將暫訂 599 美元，過去擁有 Photoshop 任何版本的使用者皆能以 149 美元升級。《Photoshop CS2》新的[合並至 HDR]命令讓你合併多個曝光（exposures）到 32 位元高動態範圍圖像（HDR），Shadow/Highlight 可以用於任何 8 bit 或 16 bit RGB，LAB 或 CMYK 圖像，更多濾鏡已經升級支援 16 bit，包括役化和鏡頭模糊。

Marantz 新 AV 旗艦

SR9600登場

Marantz 即將於6月下旬推出全新旗艦AV擴大機—SR9600，這款AV擴大機帶有自動音場修正技術，可由專門設計的麥克風測算室內的聲音數據，並將數據送到主機並自動選取最合適的各聲道音量及平衡調整。SR9600還搭載了最近比較熱門的HDMI輸入輸出接口和i.LINK介面，解碼音效包括SACD聲音訊號在內的數位訊號並原汁原味的傳送到喇叭。同時在散熱方面，SR9600採用了Marantz公司最新研發的氣冷式設計，使主機的散熱效率更高。(¥420,000)



松下發佈兩款攜帶式

DVD播放器

日本松下公司發佈了兩款新型攜帶式DVD播放器。新產品具有兩種型號，分別為標準版的DVD- LX95和縮減版的DVD-LS90，兩款大部分功能都相同，同樣採用9英吋的TFT液晶顯示螢幕。不同的是DVD- LX95可接受電視訊號，並具有FM收音功能，同時車載的直流電源適配器也是隨機贈送的，而DVD-LS90卻沒有這些東西。DVD- LX95的特點就是可以接收電視訊號，支援VHF/UHF/CATV的電視訊號。同時，它的FM調頻收音功能也是一個特點。DVD- LX95將於6月15日發售，價格為8萬日圓。DVD-LS90將於7月1日發售，價格為6萬日圓。



韓國超大容量

MP3播放器 iAUDIO X5

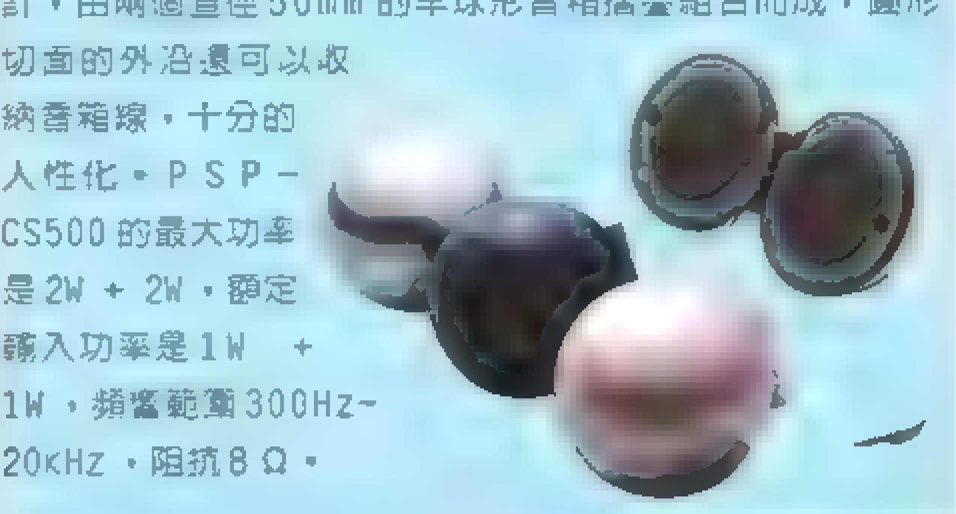
韓國COWON公司最新的iAUDIO X5是一款容量為20G的大容量硬碟式MP3。X5使用的是1.8英吋式微型硬碟，除支援各種碼率的MP3、WMA、WAV、OGG歌曲的播放之外，還支援MPEG-4格式壓縮的視頻檔案以及JPEG的圖片格式，還有MP3編碼的錄音功能，FM收音機(可錄音)。穩重的黑色外殼鑲嵌有160x128解析度的彩色TFT液晶螢幕，能夠同時顯示7行文字，每行12個字。



PSP圓球音箱

造型小巧可愛

ELECOM公司的產品一直以新奇可愛的造型以及實用的功能為特色，日前發佈了兩款造型十分另類的小音箱，PSP-CS500分為銀、深藍、淡粉三種顏色，採用純球形設計，由兩個直徑50mm的半球形音箱摺疊組合而成，圓形切面的外沿還可以收納音箱線，十分的人性化。PSP-CS500的最大功率是2W + 2W，額定輸入功率是1W + 1W，頻響範圍300Hz~20KHz，阻抗8Ω。



松下防水新品 SL-PH660

讓你泡個音樂浴

日本松下將在7月10日發售一款具有防水能力的便攜式CD機新品SL-PH660，共有藍、橘紅兩種色款。這款新機最大的特色就是可以放在浴室、廚房之類較為潮濕的環境內使用，其除了可以播放音樂CD之外，還支援CD-R/RW碟片播放，不過並不支援MP3格式。內置FM/AM收音功能算是一項不錯的附加功能，其揚聲器具有250mW × 2ch輸出功率，還搭載了XBS低音強化電路。其整機外形尺寸為234.5 × 70 × 180.5mm，含電池重量為850g。(¥12,000)



容量UP！UP！

SONY將推NW-HD5H

SONY將在5月下旬推出最新一代的硬碟式網路隨身聽NW-HD5H。與之前發售的NW-HD5相比，主要是內置硬碟容量增加到30GB，而且也追加發售了新色款，不過隨機組態的耳機依然是MDR-E0931LP/BC。延續了NW-HD5的基本性能，主機面板上搭載了128 × 128像素的液晶顯示螢幕，可以同螢幕顯示7行歌曲資訊，而且還具有90度轉向顯示能力。可以連續播放大約40個小時，主機外形尺寸為59.9 × 88.7 × 14.2mm，重量約為135g(含電池)。(¥37,800)



先鋒三合一錄影機 DVD-RT7H
可用100倍速進行錄影

先鋒公司將從6月下旬開始發售其首款三合一錄影機DVD-RT7H。該錄影機集HDD硬碟錄影、DVD R/RW錄影和VHS磁帶錄影三種方式於一身。該款錄影機配備一台200GB硬盤，還具有一鍵錄影功能：只要按下遙控器上的快速鍵就可以自動將HDD硬碟、DVD光碟和VHS磁帶中的內容互相錄製。同時支援雙面DVD光碟的錄製，最高可以以100倍速進行錄影。(¥85,000)



RWC粉紅色限量版MP3播放器
Arex THUMBSTICK Neo

日本RwC公司日前推出了一款內置USB接口的MP3播放器新品－Arex THUMBSTICK Neo限定版，該機只有一種粉紅色款，其256MB版本零售價格大約是9800日圓。此次發售的限定版顯然是針對女性消費者所設計的，本機的基本性能同早先發售的版本相同，支援MP3/WMA格式的音樂檔案播放，對應USB2.0接口，使用內置鋰電池供電，其外形尺寸為86×27×12mm，重量為33g(含電池)。



松下多能CD隨身聽
SL-CT582V

松下電器將在6月10日開始發售其最新推出的CD隨身聽，型號為SL-CT582V。這款內置FM/AM收音、MP3格式播放的CD隨身聽可讀取CD-R/RW光碟，支援MP3等檔案的播放。具備6mW×2的較大功率輸出，並內置了S-XBS、S-XBS+、TRAIN、3D-1、SD-2/5等音效，能虛擬地還原出不同環境下的聲音表現。SL-CT582V使用兩節7號電池供電，同時也可以通過毗接外置兩節5號電池盒使用。使用內置7號電池的時候，可連續播放28個小時的MP3音樂，播放CD大約在15小時左右。SL-CT582V的最大外形尺寸是137.2×136.7×25mm，在不裝載電池時重172.5g，含內置電池時重約194.5g。(¥16,000)



松下發佈新款數位錄影機
NV-VP33

松下公司近日發佈了新款數位錄影機NV-VP33並將於6月1日發售，這款錄影機集合了DVD燒錄錄影和VHS磁帶錄影兩種方式。該機在整合了DTS音軌解碼功能的基礎上更增加了中置人聲加強功能，哪怕是電影背景聲音再大都能清楚地聽到影片中人物的對白，同時具有半透明OSD資訊視窗方便顯示光碟資訊，該機還具有畫面光度增強技術，且更能真實表現出暗景的細節。(¥25,000)



三星時尚感十足的
MP3播放器YP-C1系列

韓國三星公司日前推出了記憶體MP3播放器YP-C1系列的兩款大容量機型－YP-C1 Z(1GB)和YP-C1X(512MB)，兩款售價分別是12,800日圓和8,900日圓。該機搭載了128×64像素的白色背光顯示螢幕，其具有同螢幕4行顯示能力，支援MP3/WMA/WAV/ASF/OGG格式音樂檔案播放。不過並不支援MP3直錄功能。使用一節五號電池可以播放大約42小時，整機外形尺寸為71×26×26mm，不含電池的重量約為34g。





JBL全新S143MkII
號角揚聲器

JBL推出全新的揚聲器S143MkII，它是S143的後繼型號。S143MkII與前作S143相比，首先身材從453mm縮小成422mm，身材更加苗條，裝載的單元全部為新設計的喇叭，配合的分音器在配對上更加注意。聲音方面，量感更加豐富的同時，聲音的解像度更好，而且聲音更鮮活。S143MkII為三路三單元的設計，高音/中音都為號角，採用鈦合金震膜喇叭驅動，鋁合金精製音桶，355mm直徑的低音單元。S143MkII能重播35Hz-40 kHz的音響，而且據說40 kHz的超高頻播放是沒有音壓下降的，是真真實實的40 kHz的超高！(¥32,000)



Feedback
讀者我最大



這是一個開放的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函及「軟體世界專用電子信箱」來與《軟體世界》編輯部交流；而只要你的大作刊登於「讀者我最大」（不包含讀者問答）皆可獲得下期的「軟體世界」一本。（如果要放筆名的讀者，請記得要註明喔！）
電子信箱：swmga@unochina.com
遊戲基地討論版：http://webbbs.gamer.com.tw/board.php?brd=CGW
巴哈姆特討論版：http://info.gamebase.com.tw/topic.jsp?1=2001&no=141

讀者問答

READER'S

Q1

●老編：我覺得網路遊戲的介紹實在太多了，連贈品都是網路遊戲的達人手冊，害我考慮好久要不要買（最後還是買了XD），雖然像我這樣還是喜歡單機遊戲的人越來越少，但我想單機遊戲的介紹和評論才是許多軟世迷買或訂雜誌的原因吧！市面上有好多好多的網路遊戲雜誌，希望軟世還是盡量朝「專業化單機遊戲雜誌」邁進！

by [illegible]

A1

嗯！嗯！小編會好好努力朝此目標前進，希望台灣廠商放棄線上遊戲的經營、希望台灣的玩家不要再玩線上遊戲了、希望台灣遊戲廠商多多代理單機或開發單機遊戲、希望廠商多多提供遊戲來做評論、希望...

Q2

●有一個疑問：每次的讀者資料看完時你們會做什麼處理？！ex：銷毀之類的？

by 小蚊子

A2

答案是一銷毀，怎麼可能啊！當然是小心的一張張將用漿糊封死的回函弄開、將充滿訂書針的回函拔開、將貼滿膠帶的回函割開，然後再一張張的分類成讀者發牢騷區、讀者問答區、塗鴉區、意見整理區，等收集到月底時再弄成一團，抽出幸運讀者以慰藉回函的辛勞，流程以上，當然我們還會將讀者的資料KEYIN成冊，以利統算出軟世的讀者層的年齡概況、學歷分析...等等當成雜誌出版、改進的方向參考，所以讀者寄回的每張回函不僅僅是對柔編輯的鼓勵，更是大筆資料統計來源啊！

Q3

●去了遊戲基地軟世的討論區看了一下，發現仍有不少人在評論軟世和遊世合併的事情，我感到很難過，事情已經過了半年了，還是有人不接受現在的事實，堅持自己喜愛的刊物本是好事一件，但如果不考慮其它人的想法，而只想要依自己的意思行事，就會像現在的政治一樣，搞得昏天暗地。我以前每個月固定買軟世和遊世，二者和現在的軟世相比，風格完全不同，可以說是一本繼承前面二者精神的新雜誌，套用軟世的名字而以，既然如此，在那裡吵該得軟世還是遊世又有何意義呢？應該面對現實，繼續支持「現在」的軟世，如此就好了。世事無常，不可能什麼事都盡如人意，只能盡力去改善或接受而已。
PS1：段考沒考好，要好好去念書了>~~<
PS2：祝軟世能克服市場競爭的風風雨雨

by 光之箭

A3

小編想到合併之初，的確造成不小的風波，如今新軟世也已經出了6期，也就是過了半年的時間，在此，編還是感謝讀者繼續支持新軟世的成長與改變，不管你是支持綠營還是... 不是啦，是不管你是遊世的讀者，還是軟世的讀者，編輯部的眾小編們是不敢忘記大家熱烈的支持，儘管市場雜誌是如何的進行激烈灑狗血的策略，軟世還是會以專業、多角度、客觀、主觀、多變、獨家、獨占、獨門秘方...，反正就是軟世所帶給讀者的資訊都是獨一無二。

Q4

●石盤～我想你～ 請問是不是被拿去「讀者我最大」的回函就不能參加回函抽獎？或一定要寫我有話要說才能參加回函抽獎嗎？
我想一定有人中獎之後沒有寄回郵回去，我想是不是可以把這些沒人領的遊戲再拿出來送給讀者，提高回函的中獎機率。
ps：務必回答，因為這是很多人的疑問，又一期你們約會收到多少回函呢？

by 徐慈廷

A4

石沉已久的光碟其實，現在都會以專案的方式來贈送，先預告一下下期會有試玩光碟喔，而中獎卻未寄回郵索取，原則上編輯部會將該贈品予以保留，畢竟要在上百張的回函中抽到獎品還是挺困難的，而上上期因庫存的獎品累積夠多所以才舉辦福袋活動，也送出了上百包的福袋，頓時間編輯部變成了小小加工區一個禮拜，但這樣的乖差別只要寄回郵的好康其實並不多，在這也只能要我們的活動組阿姨盡量向廠商夠多點產品來贈送，但畢竟人生有起有落、中獎與不中獎、幸運或不幸運，都是很難說的準，像小編的偏財運並不高，連續6年的尾牙只拿到安慰獎，也許是我的luk屬性加的不夠多吧！另外，一期會收到多少回函，小編剛剛好像在某個句子中有提到耶！

Q5

●1.本期紙質明顯變差（非油光部份）

2.部分圖片解析度太差（如：騷主義P170～P171之人物介紹）

3.可否在目錄頁面上加上遊戲類型代號之註解？（例：FPS＝第一人稱射擊）

4.什麼是乙女－RPG（～"～a ？）

5.本期出刊遲了三天（怒\ /）

關於TV game報導，我想照舊就可以了，神說過：TV的歸TV，PC的歸PC＜原：天主的歸天主，凱薩的歸凱薩＞，所以，如果真的要做TV game的話，直接發行另一本刊物不是比較好嗎？

目前TV game的刊物只有三本，而且兩本是同一家出的，再者這兩本都是日翻刊物，是針對日本地區所製作的。另一本則是XBOX專門誌。市面上並沒有一本針對台灣且全主機的刊物。希望貴公司能做個參考。

by 林可僖

●本期的雜誌感覺出的時間晚了一點點喔！不知道是不是有人被挖角了，人手短缺呢？如果是的話真是辛苦剩下來的各位編輯大大囉，希望你們在製作一本很棒的雜誌的同時，也要注意自己的健康喔！

（因為最近生病住院，所以才深深體會到健康真的是太重要了）

by 廖偉閔

A5

1：這一題，小編請來採購紙張的叔叔來為各位讀者解疑，以下將這位叔叔暫稱為紙：

小編：聽說這一次的紙張的紙質似乎"有哪麼大"的變差的感覺說？

紙：有嗎？

以上

所以，答案如上。

2：解析度的問題也是小編一直在意的問題，其癥結點很多，如日系遊戲的介紹、日系卡通的介紹、歐美遊戲的畫面用圖，其實編輯部只能被動的等待台灣代理商或原廠提供，而這樣一來一往的情況下，有時結果的確讓人很不能接受，而答案大都是原廠並無相關的且解析度較高的圖、現在原廠並不準備釋出如此高解析的圖形喔！或原廠正依其需求製作中，但往往雜誌已經截稿在即，但小編為了能讓讀者能以最快的速度獲得相關的資訊，只能請求美編盡量修正該圖，但軟體並不是萬能的，解析差的圖還是差，每每遇此情形編輯部實在感到相當無力，但編輯部還是會竭盡所能的把最大解析最美的圖形呈現給各位。

3：依目前的版形設計實在很難再加上如此詳細的資訊上去，而小編希望在目錄頁的呈現是整齊且較好搜尋的方式讓讀者一目了然，一眼看過就能知道本期相關的內容在哪頁。

4：日本近幾年興起多樣化女性向遊戲，女性向遊戲目前主要分為兩種，一種是女追男，一種是男追男。男追男的就是「BL向」，或叫「Boy' Game」。女追男的就是「乙女向」。這兩種也有通稱「美少年遊戲」。大多數都是以AVG為主，培育角色進而達到最後與喜愛男性角色的結局為主要特徵，其中也有些是以RPG或ACT等分類。在現在大部份的遊戲都還是以男性為主角，對象為女性的男性向，或是另一類形式的女性向遊戲即所謂BL作品中，一般向的女性向戀愛遊戲畢竟還是佔少數，但好玩的女性向戀愛遊戲，其實真要講也還是有不少哦！只是都鮮為人知而已，如台灣明太科技的《紙莎草畫》。

5：這...，小編已經向主編大人請示過這個問題，得到的答案是，只有一天啦！聽說是因為某本小別冊積在主編大人身上導致出刊延期，但小小編不敢造次，只好請各位當作沒這樣的事發生，小的只是混口飯吃別為難我。

Q6

●可能我要問的問題十分的無聊，但我十分希望你們這些辛苦的製作人員能告訴我，像在東洋館中所介紹的日本遊戲軟體要在哪裡才能購買得到呢？台灣有在賣嗎？北縣三重市有店在賣嗎？因為我很想購買夢幻遊戲（玄武外傳）的遊戲，雖然離發售日還有一個月，但我急著想要知道，順便問一下，如果你們的方式是要上網的話，那可以直接向你們用書信的方式來預購嗎？因為我家沒電腦，我工作的時間也很長，拜託啦！一定要回答我的問題喔！拜託啦！

by 陳雅琴

A6

雜誌社目前希望能以專業遊戲報導當成工作重心，而代購業務似乎偏離雜誌社的服務範疇，不過說不定改天軟世也來出一本日版PC GAME郵購通訊誌之類的特刊也說不定。而一般來說，台灣幾乎不會大量的將日文PC版遊戲直接帶入台灣販售，大多數是採訂購方式來購買，而訂購服務的小賣店幾乎集中在台北縣市地區，訂購的價錢跟注意事項大概如下：

[illegible]	[illegible]
0.38 - 0.41	以8800元商品即3500-4100台幣，若有附贈其他物品（海報或其他）價格可能會較高
[illegible]	[illegible]
0.38 - 0.41	以8800元商品即2800-3300台幣，大部分商品一般版售價約為初回版的8折左右

訂購時請提供：遊戲名稱（日文）、出版商、價格（建議），若可最好直接列印網頁給店家，購買PC Game時，建議事先告訴店家CD-ROM或DVD版本，訂購場所：漫畫精品店、電玩專賣店、須事先詢問店家是否有此服務，並詢問價格）。

以下小編再提供兩個地方供大家參考，如其他讀者知道其他縣市的小賣店也歡迎告知小編喔！

台北市 KT動漫精品

店址　108台北市萬華區峨嵋街13號3樓

電話　(02)23892849

E-mail kt.tw@msa.hinet.net

店面相關事項

本店採會員打折方式，一般會員約九折

本店可事先預約日本限定精品，一般精品或通販

（欲預約者請事先備齊產品相關資料）

高雄市 優咪T。遊樂器專賣店

店址　高雄市苓雅區尚禮街32號

電話　(07)2243-001

讀者發牢騷

恭喜以上讀者將獲得第193期軟體世界一本！(如果是訂戶的讀者，請另外再來信通知，我們會將期數延長^_^)

我應該也算是「老讀者」吧！從國中到大學，雖然沒有每期都買（挑主題），但也算是看很長的時間了。這好像第一次寄回函吧！

有2個想法：

1 東洋館：我想這是軟世的特色，因為存在好久好久了，但我其實一直想建議，停掉這類的專欄，因為我並不喜歡這類型的遊戲，而且，這一期才知道，這些遊戲台灣竟然買不到…，我不清楚有多少讀者喜歡這個主題，如果很少的話就停掉他吧！

2.評遊戲：怎麼覺得遊戲評分普遍高，而且…不太準確（有時覺得有點誇大），8分、9分的遊戲一堆，基本上，如果有人覺得8分以上算很高了，所以去買了遊戲，但玩了覺得根本只有5分…，建議一款數評分要有5個人（至少），予出5個分數和平均，再挑一個人來寫評論，避免過於主觀，然後分數也請評的苛一點吧！

by 張書華

唉～不論怎麼寄都抽不中…命運之神還是沒站在我這一方嗎？萬能的天神，請賜予您的子民神奇的力量，讓我抽中吧！！！

TO 編輯大人：

想當年從第142期買到現在，許多同時期的雜誌，如新遊戲時代、次世代…等，都已沒入歷史的洪流，如今看看軟世，只怕是少數倖存的勇士之一吧…，但原本1本168元的厚雜誌，卻也抵受不住歲月慢慢變成現在的99元，這不禁使我聯想當年的新遊戲時代(SGM)，也是縮水而後消逝。我在心中衷心盼望這本陪伴我走過無數春秋，長伴在我身旁的軟世，能夠長長久久…直到永遠…。

by [illegible]

隨著網路遊戲的蓬勃發展，市面上介紹網路遊戲得雜誌也越來越多，目前介紹單機的雜誌只剩下軟世和電腦玩家，本人看了貴刊的雜誌也有七年多的時間了，從之前的遊戲世界到現在的軟世，覺得貴刊的雜誌也越來越精彩，各位編輯大大辛苦你們了。

唉！不知道該說什麼呢？軟世真是越來越精細了！遊戲介紹得十分詳細，詳細到每看完一款就想買，尤其是遊戲評析的地方，真是太清楚了，遊戲的好壞全都寫出來了，還有操控、畫面、音效…等，以及相似遊戲推薦，在在顯示軟世是一本非常成功的雜誌。總之，加油吧！編輯部！

祝軟世銷售第一！～～（其它次之）

PS.奇怪，回函怎麼都抽不中我的？

by 林伯毅

上次軟世開心福袋活動，送的東西會不會太好@@"，收到時我一直以為我看錯東西了，送的東西好到我不敢相信^^"，軟世這樣送會不會虧本啊o_o"，希望下次還有類似這樣的活動^^。(雖然我覺得再辦下去軟世可能會倒^^")

by 王善德

特別公告 雜誌贈送名單

以下所公佈名單，將會收到194期軟體世界雜誌 [illegible] 得到下下期雜誌195、196…依此類推

VOL.186

讀者發牢騷 雜誌贈送名單

鄭慧琳　紹祥楓
雅虎　楊金榮
朱　群　無言的柚子
張書華

VOL.187

讀者發牢騷 雜誌贈送名單

曾偵鳴　李忠穎
林金樺　張夫潔
子心

Petty　蔡風青　紅髮安妮
悠遊之心　哪x　燎星
罪影　橘　菲飛得

VOL.188

讀者發牢騷 雜誌贈送名單

若亞　林亞逸
樺　張騰誌奇
王學霖　林柏毅

香草　Petty　草月
玫瑰　笑看蒼茫　翁　孫子之蛟
宇恆　雅文　瑩橘　藍魚

VOL.189

讀者發牢騷 雜誌贈送名單

陸彥霖
薩克斯
張佳琳

凌雲　郭俞君　易君
杯勇　Petty　雅文
李成鋒　翁
KACSU　草月

VOL.190

讀者發牢騷 雜誌贈送名單

徐睿聰
EightcCloundd
蔡志宏

施惠柏
林曉芳
郭俞君

VOL.191

讀者發牢騷 雜誌贈送名單

道陽　[redacted]
葉挺　陳信興
青蛙PEN　蘇婉寧

馮孝舒　易含　嵐　貓橘
罪影　漁　nye　吳欣怡
草月　劉鴻煜　張玉潔
陳欣芯　Zombie

塗鴉區公告

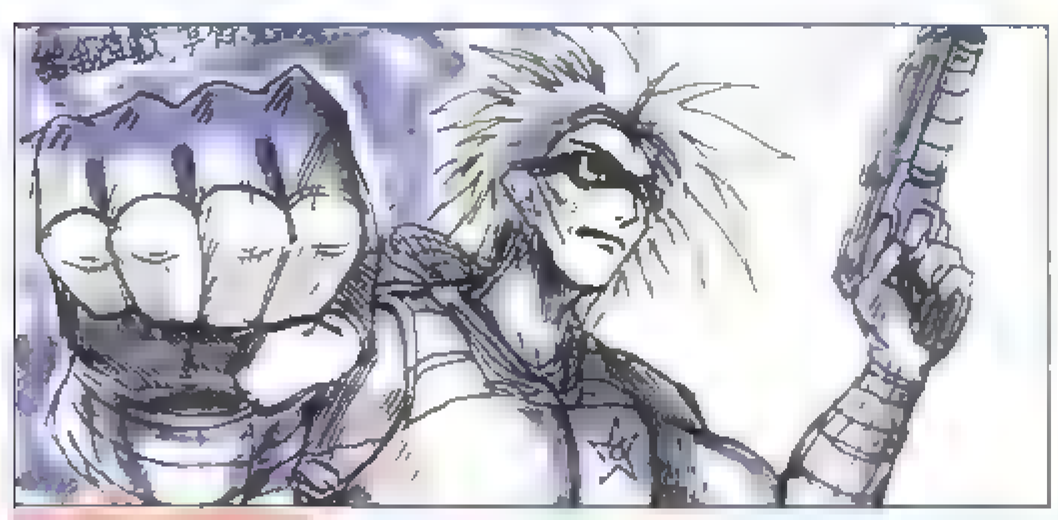
1 來稿方式
- ▶ 直接畫於回函上，寄回本社
- ▶ 或以 A4 紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓－塗鴉大募集收」
- ▶ 或以 E-MAIL 方式投稿，寄至 swmqa@unochina.com

2 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得。

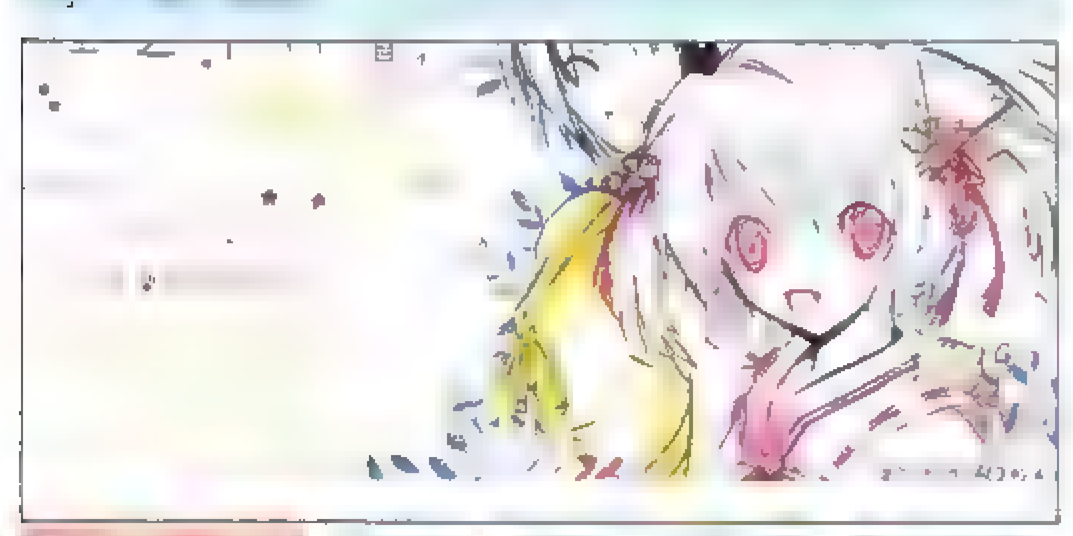
3 來稿請附上姓名、住址、電話...等詳細資料(若欲以筆名刊登，記得要註明哦！)。

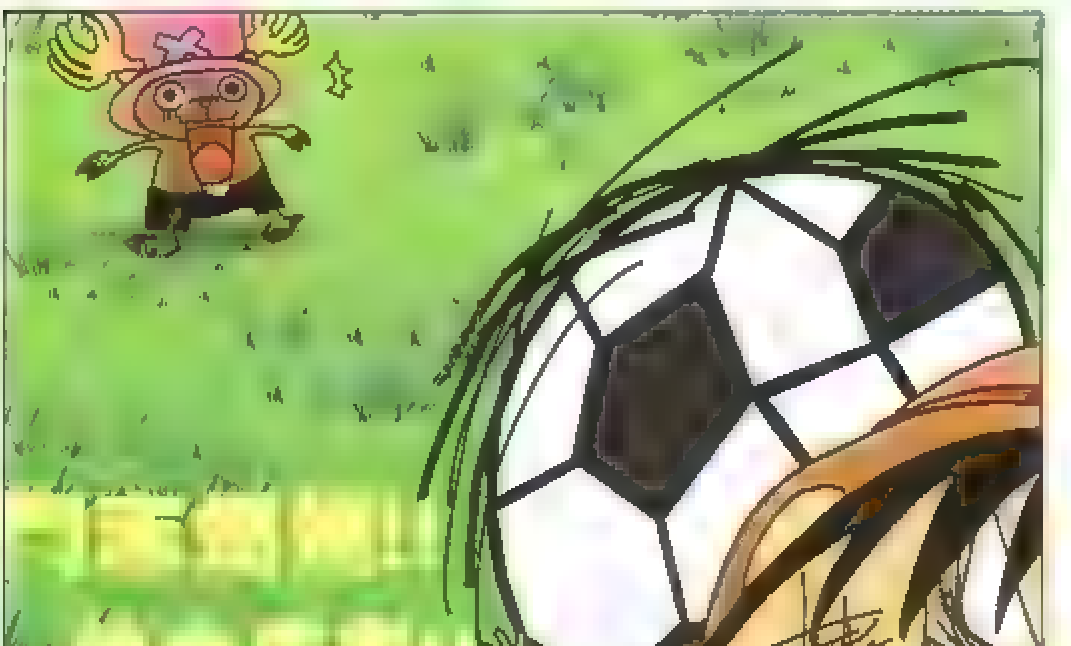
4 如須退稿者，請附掛號回郵 30 元及回郵信封。

5 凡於塗鴉區刊登者，可獲得下期雜誌一本



上色方式：黑筆　作品主題：未來戰警



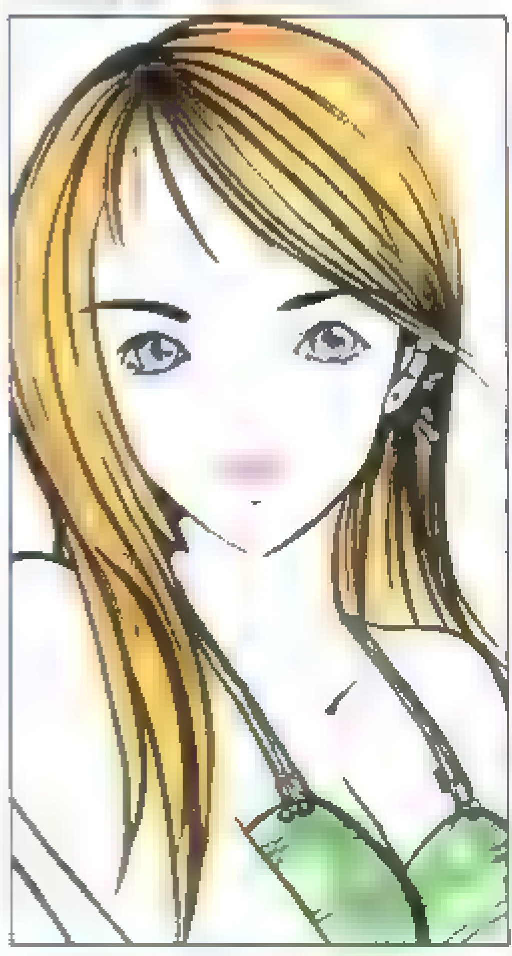


上色方式：電腦繪圖

心　得：鬥志燃燒！！熱血青春！！



PhotoImpct

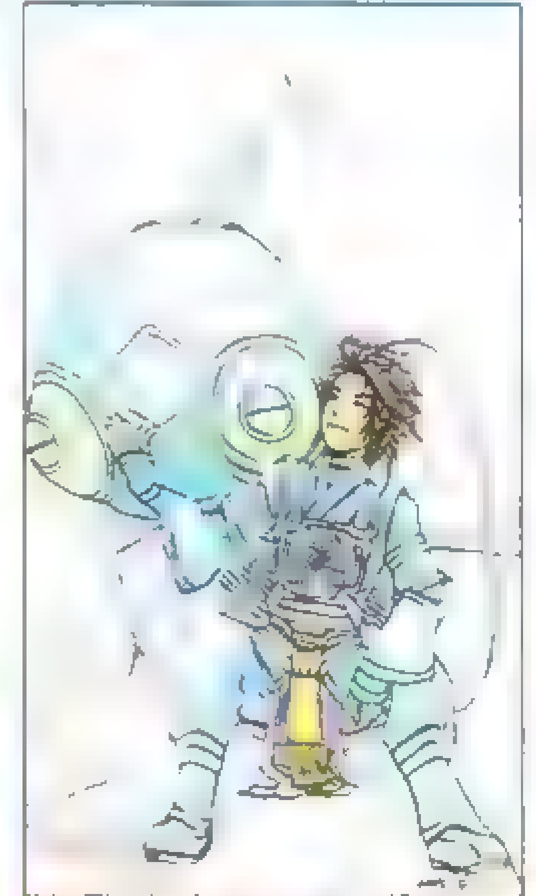




上色方式：粉彩色筆

作品主題：

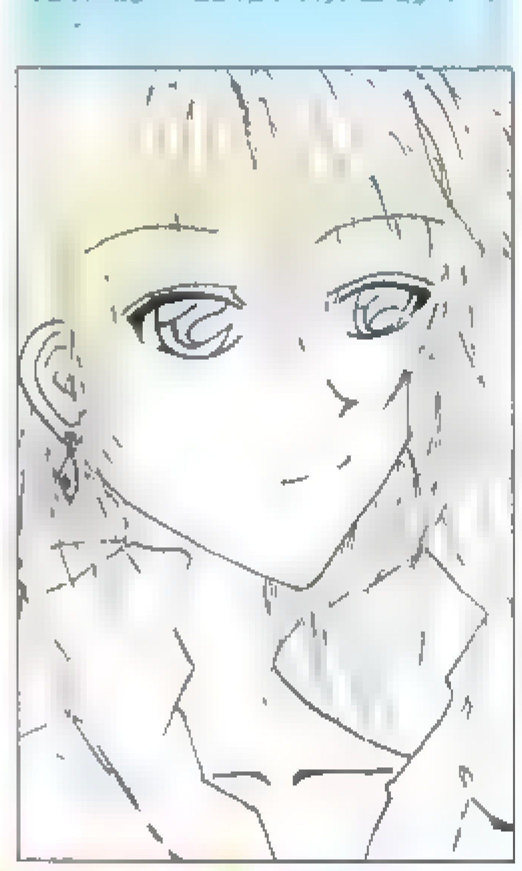
心　得：看完movie隨手塗鴉

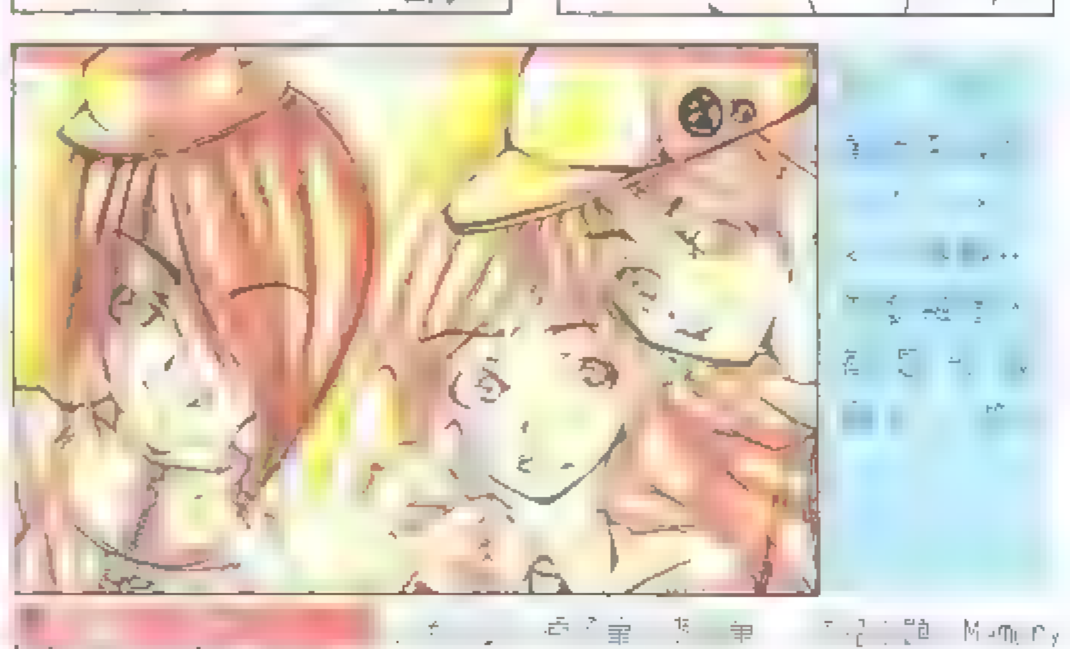


上色方式：鉛筆、色鉛筆

作品主題：軟體世界加油捏！

心　得：我會用心畫出更多更讚的作品給大家看的！！





Memory



來喲來喲～上次沒中獎的讀者們一定很失望吧！沒關係，軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動，不怕你拿不到，就怕你不來拿喔！只要你用力的把雪片般的名信片寄回來，就有非常之大的機會得到軟體世界為各位準備的大獎喔～別以為自己幸運度不夠，總有一天獎落你家！

Flyff Online 有獎徵答

以獨特清新風格風靡台灣的《Flyff Online》要在軟世舉辦活動啦！相信大家對遊戲中可愛的獨眼蝙蝠印象深刻吧！！這期軟世將不吝送出3隻可愛的獨眼蝙蝠娃娃，還有各種週邊共50組要送給可愛的軟世讀者呢！快快來明信片回答以下的問題，就有機會得到心目中的大獎唷～

Q：本期所報導的《Flyff》怪物是遊戲中的哪幾個地圖會出沒的怪物呢？（寫出地圖名稱即可）



曼迪 贈獎活動

喜歡動漫的讀者有福啦～，這次要送的是大家最熟悉的動畫－「KERORO軍曹」、「火影忍者」、「櫻桃小丸子」的精美海報共20張喔！若這三款都不是你的最愛也沒關係，只要來明信片，把自己最愛的任何一部動漫名稱寫下即可參加抽獎，這樣下次小編也能盡力幫讀者A大家喜歡的動漫的海報啦～～





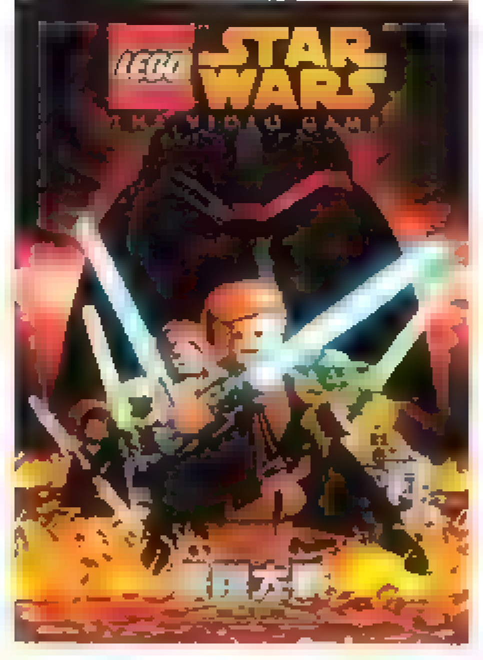


回函活動

憑運氣比手氣　20套原版遊戲大放送

回函活動依然如火如荼的進行著喔～上一期沒中獎的讀者可得再接再勵哦！讀者們只要寄回回函，並在回函上的遊戲選項中填入期望得到的遊戲之順序，就有機會得到你最想要的遊戲一款，行動要快遊戲送完為止喔！











本期特別公告

注意！注意！於192期幸運抽到《天方夜譚》CB帳號的讀者，這次的活動贈品（遊戲帳號）將以E－MAIL的方式寄至讀者寫於明信片上的電子信箱，因此不用另寄回郵索取，已經寄回郵的讀者，敝社也會儘快退回，造成不便敬請見諒！！



192期中獎名單

《毀滅戰士3─惡靈轉世》活動得獎名單

台北縣 李建校	台北縣 汪廷聖	台北縣 林冰中	台北縣 劉佳妤
台北市 邱翊綱	台北市 茹劭珍	台北市 鄧緯蓁	桃園縣 黃瓊慧
高雄市 樂淑民	高雄縣 林明定		

《極速車魂3》活動得獎名單

台北縣 李致偉	台北縣 劉冠勳	台北市 許麗珠	[redacted]
桃園縣 袁宏儒	彰化市 何家豪	高雄市 黃玉珠	高雄市 趙榮以
高雄縣 楊建倫	[redacted]		

《KERORO軍曹》活動得獎名單

台北縣 周名強	台北縣 周宜潔	台北縣 高松凌	台北縣 詹鳳週
新竹市 鍾冠良	台中縣 李育瑾	台中縣 蔡紹君	台南縣 謝佳瑩
高雄市 何耀助	高雄縣 葉郁玲		

台北縣 韓杏玖	基隆市 樂鈺汾	三重市 陳昊韻	桃園縣 黃婉琪

台北縣 洪怡萱	台北縣 黃冠華	高雄市 曾文中	高雄縣 黃秉奇

台北市 王逸歆	台北市 游玫玲	高雄市 蔡宜潔	高雄市 曾美樺

桃園縣 武思朵	苗栗縣 賴俞樺

回函活動得獎名單

台中縣 林宜君	新竹市 邢俊豪

台北市 黃信玲	高雄縣 黃俊君	台北縣 袁易新	高雄市 陳文善
台北縣 黃勳柏	台南縣 李柏婷	高雄縣 吳建瑋	高雄縣 陳怡吟
台北縣 鄭玉玲	台東市 陳志杰	台北縣 黃思涵	新竹市 侯柏廷
台南市 林軍郁	屏東市 洪育儒	台中市 金靜宜	台南縣 陳曉威
台北市 邱佑博	台北市 陳秋萱	基隆市 鄭淑琴	高雄市 張家瑩
台北縣 曾家齊	淡水市 李政生	台北縣 師彥博	高雄縣 陳鈺廷
台北縣 顏展瑋	高雄縣 陳玉善	台北縣 劉春合	桃園縣 徐育維


成就
天下布武的夢想
正宗光榮第一款以日本戰國為主的萬人線上遊戲，完全中文化！
【日本著名的戰國亂世】以日本歷史上信長和德川之間的爭鬥為背景，讓玩家回到十六世紀日本戰國時代，體驗戰國亂世的魅力。
【環環相扣的七大職業】武士、忍者、陰陽師等七大職業的一舉一動，都將影響到所屬勢力的成長，讓全日本戰國因為你而轉動
【幕府風味的日本場景】栩栩如生的富士山、本能寺、安土城等名勝，加上日本傳統的背景音樂，宛如親身冒險在日本戰國之中
【團隊至上的玩家交流】與不同職業的玩家組隊，體驗投身主家、生產製造等多樣多變的遊戲方式，發展出患難與共的同袍之情
●欲知遊戲、產品、活動詳情，請上官網查詢 www.gameflier.com 遊戲設定資料 切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

天使波利畢業紀念冊

[illegible]

就讓天使波利畢業紀念冊來為你我

記錄這段珍貴的學生生活回憶吧

★買就送仙境傳說月卡點數60點喔

友情長伴價 NT$120 元

天使波利大頭貼本

大頭貼收集！天使波利大頭貼本為您

[illegible]

★買就送仙境傳說月卡點數60點喔！

隨身甜蜜價 NT$99元

天使波利[illegible]

52張不同的可愛波利牌面，

讓[illegible]的快樂時光更加多彩！

開心同樂價 NT$99 元



GRAVITY



RO
RAGNAROK
魔法舖
仙境傳説
亮晶晶價 NT$20 元
哥布林登來作陪，麻吉鬥智更有趣！
友情長伴價 NT$40 元
A
A
A
A
GOBLIN
歡樂學園祭！
RO貼心鮮貨新登場



明星餐廳
TAURANT
餐廳的佈置，桌椅的安排，排隊的人潮
熱鬧有趣的遊戲等你來挑戰！
遊戲中的明星不只是好看而已，每個人擅長的事可都不一樣！除了有高魅力的明星在街上招攬食客，還有反應快速的服務生處理店中的大小事務，快速的完成好吃的食物更是吸引食客連續上門的原因！
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.



首・發・版
內附魔獸/魔法/道具/彩色設定集
指揮魔獸大軍 體驗奇幻戰略遊戲的真髓
究極生命體「黑龍」被消滅後，已經過了很長的一段時間，
被黑龍所控制的力量得到了解放，召喚領主們得以自由的運用魔法。
但是，毫無節制的魔法使用讓破壞了世界的平衡，
「闇」的力量開始入侵，並日漸擴大。
三位召喚領主率領魔獸，與形成實體的「闇」展開了決戰……
指揮、召喚、部屬、攻擊 還有扭轉戰局的大魔法！
魔獸、升級、法術、道具 不斷成長的召喚師和幻獸
遊戲中的魔獸是可以升級的，共有「渾沌」、「律法」、「中立」與「死靈」四種屬性的魔獸。
你要面對不同的戰場來組織出最強的隊伍應戰，「火、風、水、光、森、闇、混息」七大屬性魔法。
~光と闇の争覇~
魔獸之王
Master of Monsters 4
▲選擇合適的魔獸，一發逆轉戰局！
▲20位領主在單一地圖模式下任你選擇！
▲佔領足夠的傳送門，才能召喚出更強大的魔獸軍團。
▲除了劇情模式，還支援2人連線及地圖編輯系統！
T-TIME
www.ttime.com.tw
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
SystemSoft
©2004 SystemSoft Alpha Corporation
五月十四日・國際中文版上市



天子號召
全民皆兵！
軍團齊心總動員，百萬獎金等著你！
自94年3月22日至4月22日止，30級以上玩家只要擁有10萬三國幣，便可創建軍團，10人（含軍團長）以上軍團即可報名參加，人數愈多、戰力愈強，獲得百萬獎金的機會就愈大！
挺進國戰紛擾的三國時代！
風起雲湧，群英爭鋒！獨特的橫向捲軸，開啓空前絕後的戀戰全新視野！
併吞襄陽，決戰許昌！國戰重劃版圖勢力，三國著名12座城池任憑割據！
擁兵千軍，萬夫莫敵！培育護衛兵，運用陣型、養成征戰最得力10人軍團！
大軍壓境，絕技對決！史上最大的軍團抗戰，萬人對峙的驚人場面！
揚名立萬，就在今朝！討伐黃巾賊，挑戰三國名將趙雲、甘寧，英雄重新排名！
※欲知遊戲、活動詳情，請密切注意官網 www.gameflier.com



PC POWER Zine
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
双封面
每月10日出刊
軟體世界
no. 193
2005 /6月
SOFT WORLD MAGAZINE
全攻略
消防第六分隊
消防單位、載具完整解說
絕對破關大法 全區域任務詳解
別冊附錄
超・絕・實・用・版
FLY FF 怪物掉寶達人手冊
超量收錄
怪物分佈大地圖
官方版 128隻怪物詳細掉寶資訊
封面祭★封面祭
EMPIRE EARTH II
世紀爭霸II
哈遊戲
覩GAME搶先報
線上館 9款
第一手公開 網禪新GAME
Parfait Station/SUN
天方夜譚Online
初心者必備手札 魔導師出擊手札
金庸群俠傳ONLINE2：天龍八部
三國演義/封神Online2/仙境傳說
三國群英傳Online/劍俠奇緣Online
東洋館 5款
乙女向AVG 用心棒
用心保鑣超爆笑AVG 絕對地球防衛機
H策略遊戲再開 英雄X魔王
真心誠意的愛情魔法 GIFT
百戰不悔愛的告白 は～とぶれいく ～恋のトライアングル注意報～
單機館 16款
SRS-Street Racing Syndicate 街頭賽車聯盟
GTR：終極競速遊戲
極限賽車
名車改裝大賽
最速傳說－街道制霸
工人物語V
白色魔法石
神鬼傳奇
賞金部隊
天使協奏曲
前進柏林
獵殺潛航3
究極三角洲
青少棒揚威記2
萬獸之王
暗棋王
非專題
超解！暴力遊戲 絕對元素大解析
死鬥！暴力遊戲的意識美學
～黑暗的人性 毀滅的私慾～
超首選
萬人期待的強作
阿貓阿狗2
木桶陣再掀貓狗戰爭
深入解析全新戰鬥方式
個性角色全公開
幻想三國誌2
全新系統資料入手
靈魂變身化印系統
戰鬥連擊系統、陣形再強化
俠盜女神偷
無法自拔的偷盜快感
場景關卡深入介紹
劇情角色完全剖析
第三等公民
Unreal引擎
Havok物理學技術
真實的未來時空追逐戰
硬底子
軟體新鮮報
影像處理新標準
Adobe Photoshop CS2
聊遊戲
東南西北聊不停
網戀變調協奏曲
小心！人妖就在你身邊！
任天狗的申論題
瘦幸最簡單的人性需求戰勝一切
找新聞
電玩界的小道消息
羅拉又回來啦！
最新遊戲畫面曝光
古墓奇兵7
靈魂分裂！暴走的黑暗王子 波斯王子3
微軟Xbox360主機
第一款作品有鳥山明操刀
鋼彈旗艦店特別報導
還有更多的第一手精彩報導
評遊戲
遊戲採買終極指南 13款
間諜遊戲3：混沌理論
難以掩喻的緊張情緒 扎實的關卡內容
Sid Meier's大海盜 中文版
獵殺潛航3
DOOM3資料片：惡靈轉世/星際大戰：首部、二部、三部曲/雷霆行動/極道車魂3/秋之回憶3/MERI+DIA Qualia～クオリア～/ゆのはな/アニマムンディ～終わりなき闇の舞踏～/魔王と踊り！Legend of Lord of Lords
超商・書店退書截止日期 94年08月10日
ISSN 1605-2722
06
9 771605 272000
Printed in Taiwan